Câştigaţi cu LEVEL o excursie la Barcelona, Spania!

Vizitaţi-ne la IFABO '98
Bucureşti, 29.09 - 03.10!

International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

LEVEL

Octombrie 1998 | 100 pagini | 22.000 lei



JOC FULL: ACTION SOCCER

DIABLO II

Action Soccer • Caesar 3 • Echelon • Hardwar • Hopkins FBI • Israeli Air Force • Jagged Alliance 2 • Lode Runner 2 • Medieval • Montezuma's Return • Motocross Madness • Operational Art of War, I • Outrage • People's General • Railroad Tycoon 2 • Rainbox Six • Return Fire 2 • Tiger Woods 99 • Urban Assault • V2000 • Wetrix



Santazia II

Ajutor! Virusul magic atacă dosarele de Crăciun ale Moşului!



Printr-o magie stranie, Moş Crăciun a pierdut adresele tuturor copiilor buni din întreaga lume.
De aceea aţi fost ales asistent al Moşului Crăciun şi veţi fi trimis în castelul SantaZia, unde multe misiuni vă aşteaptă. Asiguraţi-vă că toate vor puse înapoi la locul lor, astfel încât toţi copiii lumii să primească şi anul acesta cadourile de Crăciun. Dacă această misiune este încununată de succes sau nu... ei bine, asta depinde doar de voi! Veţi intra într-o lume complet nouă a graficii 3D, a realităţii virtuale şi a jocurilor pe calculator pentru toate vârstele. În fiecare zi a lunii decembrie o nouă misiune, deci un alt joc, va trebui dusă la îndeplinire. Programul conţine, de asemenea, muzică, o carte de bucate şi alte activităţi de Crăciun. Pe scurt, distracţie multă pentru întreaga familie, de la cel mai mic până la cel mai mare.






Jos în pivniţă îmi păstrez dosarele tuturor copiilor buni din lume. Cu trecerea timpului, acestea au devenit din ce în ce mai voluminoase, aşa că am decis să înregistrez toţi copiii în computerul meu şi să economisesc timp. Dar, din nefericire, introducerea tuturor în baza de date ar dura foarte, foarte mult. Şi atunci mi-a venit o idee strălucită. Mi-am adus aminte de cartea mea cu formule magice. Uneori o folosesc să mă ajute să rezolv toate lucrurile în preajma Crăciunului. Este o carte plină de curiozităţi. E suficient să mă gândesc la ceva şi totul decurge de la sine. Este într-adevăr o carte foarte bună, dar nu o folosesc foarte des deoarece obosesc foarte tare citind toate acele formule magice. Dar acum cartea magică este foarte convenabilă. Cu ajutorul ei pot avea toate fişierele introduse instantaneu în calculatorul meu stupid, evitând astfel multe ore de muncă.



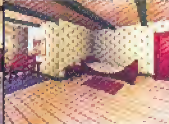


Sunt multe formule magice ciudate şi intrigante în carte. Am găsit una bună şi am rostit-o cu voce tare cât de bine am putut: **"Şöß]ß §¬ßÐ¬"**. A mers! Toate sertarele dulapului s-au deschis. După aceasta nimic nu s-a întâmplat. Ceva lipsea în formula magică. Aşa că m-am grăbit să citesc cu voce tare restul formulei magice. A mers din nou! Paginile dosarelor au început să zboare! S-a format un mic vârtej deasupra mea şi a calculatorului. Oricum, ca să le introduc în calculator trebuie să merg mai departe cu formula magică. Dar zborul paginilor dosarelor a făcut ca paginile cărţii să se întoarcă. Când am citit următoarea formulă, aceasta a arătat foarte diferită. Oricum, am recitat-o - dar mai bine nu făceam asta niciodată. Dintr-o data, toate dosarele s-au transformat în obiecte stranii care zburau în cerc deasupra borcanului meu de pe masă şi intrau pe rând în acesta. Iar acum toate obiectele ciudate care conţineau numele copiilor buni din lume zăceau acolo. Din nefericire, acest fapt mă împiedică să duc cadourile în seara de Crăciun. De asemenea, această magie a aruncat o vrajă pe 24 obiecte din castelul meu.

AM NEVOIE DE AJUTORUL VOSTRU!



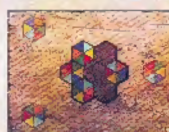




7 camere

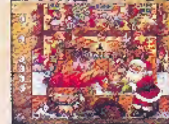
de vizitat
şi
de rezolvat

24 jocuri











where to buy where to buy where to buy

multinet

where to buy where to buy where to buy

MultiNet srl

4800 baia mare, 11 a/i unirii blvd., tel: 062-222201, fax: 062-220729, e-mail: mark@multinet.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacție:
Cătălina Lazăr

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Claudiu Levente
(Claude)
Sergiu Zichil
(Sergio)
Marius Ghinea

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Label CD:
Adrian Popa

Publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Bogdan Bart

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru corespondență:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108
E-mail: level@chip.ro

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Plictiseala dinainte de Crăciun

În primul rând, aș vrea să încep cu două vești, una bună și una nu tocmai bună. Vestea bună este la rândul ei compusă din mai multe vești, toate bune! Pentru început...aveți pe CD un joc full oferit de cei de la UbiSoft! Apoi, tot pe CD, găsiți și cea mai nouă versiune a DLH-ului și, să nu uităm de faptul că se pot face abonamente pentru LEVEL, așa că nu știu ce mai așteptați. Mai trebuie spus că Dune 2000 a apărut pe rafturi, a apărut și pe la noi prin redacție și, pe cât de mari au fost articolele din LEVEL asupra jocului, pe atât de mare ne-a fost dezamăgirea când am văzut jocul în sine despre care nu mai ramâne de spus decât un singur lucru: clonă de Command& Conquer cu skin de Dune 2 (asta a fost vestea proastă). Acum să trecem mai departe. Am observat în ultimele luni că ceva nu mai merge bine prin lumea jocurilor. Avem parte de jocuri noi, cu zecile, dar... unde sunt jocurile de calitate? În ultimul timp nu a mai apărut un joc care să ne țină cu orele în fața monitorului. Jocurile au intrat într-un tipar monoton și nimic nu mai pare interesant. Orice joc nou ne surprinde (nu întotdeauna plăcut!) prin grafica sa și prin ideile celor ce au conceput jocul. Deși aceștia din urmă par să fie și ei într-un impas, scornind tot felul de monștrii cu coarne peste tot, cu 20 de ochi și mai știu eu ce fel de ciudățenii. Să nu mai spun de povești... După ce vedem jocul și-l studiem pe față și pe dos, jucăm juma' din nivele, după care ne plictisim pur și simplu de joc. Nu pot să-mi explic de ce, dar jocurile din ultimul timp nu mai sunt ceea ce erau odinioară. De ce nu mai apare un joc care să fie revoluționar? E... hai să sperăm că pe viitor se va schimba situația și când spun viitor mă refer la sărbătorile de iarnă ce se apropie din ce în ce mai mult. Eu personal îmi pun mari speranțe în Tiberian Sun și Carmageddon2. Să sperăm că vor mai apărea și alte joace surpriză de Crăciun. De ce tocmai de sărbători? Pentru că marii producători așteaptă cu sufletul la gură să facă bani în această perioadă, când majoritatea dintre noi începem să batem apropouri de genul: să vezi ce joc mișto a apărut și să vezi ce puțin costă! Cam asta se petrece de Crăciun. Nici nu trebuie să vă mai amintesc cele petrecute acum doi ani de sărbători, și anume, explozia de RTS-uri printre care și Red Alert. Moșule de la Polul Nord nu ne lăsa baltă moșule!

Sergio


ITEMS AMMO
HEALTH ARMOR


CANNON
KILL
RADAR: OFF



Review Special



Fun Stuff

Cheat Codes

Hardware

Filme

Muzică

Multimedia

Tools

Chat room

Full games:

Action Soccer

Iată că de la UbiSoft avem parte de un joc full de fotbal. Chiar dacă este mai vechi acesta este destul de cool! Enjoy it!

Playable demos:

Caesar 3

Construiește-ți propria Romă! Un building strategy în stilul Sim City dar amplificat cu un simulator imperial – adică lupte, cuceriri de noi provincii...

Echelon

Vrei să joci încă un RTS?

Hardwar

Un foarte bun simulator SF combinat cu comerț. Vei fi în stare să evadezi din colonia de pe Titan, satelitul lui Jupiter? În acest demo doar un singur oraş este accesibil şi ai şi limită de timp, altfel l-ai juca zile întregi.

Hopkins FBI

Un clasic point-and-click joc de aventură bazat pe benzile desenate americane. Astfel de jocuri au devenit flori rare în zilele noastre, aşa că bucurați-vă de el cât puteți.

Israeli Air Force

Un nou proiect al renumiților creatori de simulatoare, Jane's, ce are din nou un teren perfect, lupte la joasă înălțime şi realism extrem.

Jagged Alliance 2

În lupta împotriva dictatorilor lumii a treia, conduci o trupă de elită de mercenari. Turn based/RTS cu grafică gen Fallout, elemente de RPG şi o jucabilitate remarcabilă.

Lode Runner 2

Continuarea unui vechi joc de puzzle, unde condtrolai un omuleț, rezolvai puzzle-uri, adunai aur şi fugeai de inamici. Acum poți juca 5 nivele.

Medieval

O strategie medievală turn-based cu grafică depăşită, dar cu o jucabilitate excepțională.

Montezuma's Return

Un nou demo, mult mai reuşit, al jocului de pe platforme Montezuma's Return.

Motocross Madness

Un foarte distractiv simulator de motoare – mai ales în timpul salturilor şi cascadoriilor. Un card 3D este absolut necesar.

Operational Art of War, I

Strategie turn-based ce acoperă majoritatea marilor bătălii dintre 1939-1955. Demo-ul conține doar o singură luptă din Coreea 1950-51.

Outrage

Un simulator futurist în gen Wipeout 2097 foarte reuşite.

People's General

Strategie turn-based ce simulează un conflict în viitorul apropiat, când China şi alianța ruso-americană(!) s-au luat la trântă. Cel mai nou membru al familiei General. Grăbeşte-te ai doar câteva turn-uri să termini acest demo.

Railroad Tycoon 2

Vrei să intri în lumea Tycoon? Construieşti căi ferate, vinzi bunuri, vizitezi piețele de capital toate pe parcursul a aproape 200 de ani (1804-2000). Şi toate acestea într-o grafică supremă. Iată acum 2 scenarii pe care le poți juca, chiar şi un editor (cu toate că nu poți salva).

Rainbox Six

Un joc de acțiune 3D foarte realist şi cu multă strategie. Cu a trupă de elită declari război împotriva terorismului internațional. Dacă ți-a plăcut Spec Ops o să-ți placă şi Rainbow Six.

Return Fire 2

O continuare a unui joc de succes. Un joc de acțiune ce se aşteaptă într-o grafică 3D, în care controlezi un tanc, un jeep şi un elicopter.

...iar aceasta este o versiune pentru norocoşii posesori de 3Dfx.

Tiger Woods 99

Pentru toți fanii golfului, iată cea mai nouă realizare, cu 3Dfx şi însuşi Tiger Woods.

Urban Assault

Un demo imens al unui joc action-strategy într.o atmosferă 3D, asemănător cu Uprisinng şi Battlezone. Şase nivele uriaşe la care vei pierde multe ore.

V2000

Un nou joc produs de David Braben, creatorul lui Elite, ce este un amestec de strategie şi acțiune. V2000 este continuarea mult mai titratului – Virus.

Wetrix

Cea mai nouă clonă tetris, de data aceasta în grafică 3D, cu lacuri şi cratere. Iarăşi trebuie să le învârți pentru a le potrivi cât mai bine.

Hotshots:

Anachronox

Un Final Fantasy VII produs de ION Storm. În alte cuvinte un RPG futurist, ce foloseşte un engine Quake II, adică grafică superbă, nivele imense, personaje diferite, interacțiune. Se anunță a fi un hit.

Drakan

Fantasy action-adventure with interesting story, dragon fights in the air, on the land Tomb Raider style action, plus NOC interaction. And all this in fantastic graphics.

Gruntz

Action-strategy cu o mulțime de puzzle-uri și un imens potențial umoristic. S-ar pute să fie foarte distractiv și amuzant în același timp.

Hidden & Dangerous

Un 3D action produs de cehi, ce are potențialul de a detrona Spec Ops sau Rainbow Six. Grafică bună, acțiune captivantă, misiuni atractive și cel mai important jucabilitate.

NBA '99

Versiunea de anul acesta al celei mai bun și mai de succes serii de baschet pentru PC. Acesta aduce un nou AI îmbunătățit, grafică mai bună, mai multă emoție pe chipurile jucătorilor și bineînțeles noi mișcări și dunk-uri.

ODT

Action 3D cu posibilitatea de a laege dintre multiple personaje, nivele uriașe, o mulțime de inamici, arme și magii, o poveste interesantă...

Shadow Company

Primele screenshot-uri al unui nou joc action în stilul Spec Ops.

Slave Zero

Mai multă acțiune mecanizată, venită de la creeatorii Interstate'76 și Mechwarrior 2, cu noul engine Ecstasy, ce garantează un oraș deatliat, oameni și mașini normale, în care are loc lupte între roboți gigantici.

Ultimate Rally

Versiunea Rally a Ultimate Race ce oferă patru trasee diferite (Alpine, African, Scandinavian și Greece), 16 mașini, diferite condiții meteo, și suport network pentru 16 concurenți.

Shareware:

AVP

Un bun program antivirus capabil să detecteze și periculosul virus Win95.CIH.

Screen Saver Kit

Screen Saver Toolkit de la Stardust care-ți permite creearea de screen savere pentru Win95/NT, fără să fie necesare cunoștințe de programare.

Shredder95

Cu Shredder95 poți șterge fișiere care nu vor mai pute fi restored de nimeni.

Schedule Insight

Program de management ușor de folosit.

SchizoSigz!

SchizoSigz! Produce în timpul selectat noi fișiere pentru mesaje e-mail. Fișierele conțin head-uri și cote generate de SchizoSigz!

Sound-Proof

Sound-Proof este Excel 97 upgradat, ce folosește vocea pentru a citi elementele sectoarelor selectate.

Space Screen Saver

Space Screen Saver 50+ este o colecție de 52 instantanee spațiale de la National Space Science Data Center (NSSDC), prezentate în screen saver cu efecte interesante.

Spiderette

După sute de jocuri Solitaire e timpul să încercați ceva nou – Spiderette.

Sticky 2.0

Sticky pentru Windows 95 e un program ce-ți permite să pui scurte mesaje pe desktop.

Strategram

Strategram e un board game pentru două persoane.

Stretch Break

Dacă lucrezi prea mult cu calculatorul sau dacă joci prea mult, atunci ai nevoie de Stretch Break. Îți amintește că trebuie să iei o pauză, să faci ceva gimnastică și îți arată și cum.

Winamp 1.92 SP1

Cea mai nouă versiune a player.ului MP3 ce conține plug-inn-uri pentru module (XM, MOD...).

Updates:

Commandos v1.1
Dungeon Keeper Win98
Final Fantasy VII v1.1 (Riva)
Longbow II v2.09
Mortal Kombat 4 Patch 1
Red Baron 2 3Dfx
Starcraft v1.02

Desktop Themes

Atlantis
Commandos
Gabriel Knight 2
Mortal Kombat 4
Of Light & Darkness
Worms

Pe acest CD vei găsi cea o versiune mai nouă a DirectX decât cea de pe hard-ul tău. Vă recomandăm să-l instalați pentru a evita problemele ce ar putea apărea la rularea celor mai noi demo-uri.

FLASH

EA şi Star Trek-ul

Cei de la Electronic Arts s-ar putea să scoată în curând primul lor titlu Star Trek, asta după ce au cumpărat drepturile de autor de la Virgin. Nu se ştie precis dacă jocul va fi făcut de cei de la Westwood sau de cei de la Virgin, se ştie doar că va ieşi pe piaţă sub tutela EA. Westwood a refuzat să facă orice fel de comentariu, dar se ştie că ei au cea mai mare experienţă în transformarea filmelor SF în joace (Dune, Blade Runner). Un purtător de cuvânt de la Paramount a confirmat că Virgin are drepturile de autor de un an, ceea ce nu ar trebui să ne surprindă pentru că ambele firme fac parte din gigantica corporaţie Viacom. EA nu este, totuşi, singura casă de jocuri cu licenţă pentru un joc Star Trek, o astfel de licenţă mai are şi Interplay pentru Star Trek: The Original Series şi MicroProse cu Star Trek: The Next Generation.

Un nou 1st person shooter

Cei de la Interplay au anunţat că lucrează la un nou joc de genul shoot'em'up numit Kingpin. Ceea ce este mai special la acest joc este coloana sonoră a acestuia. Muzica va fi făcută de formaţia Cypress Hill care va introduce în joc nişte track-uri de pe noul lor album precum şi de pe albumele mai vechi. Dacă aţi auzit de această formaţie probabil ştiţi că au devenit faimoşi prin poziţia lor pro marijuana. Cei de la Interplay consideră muzica formaţiei ca ideală pentru jocul lor plin de violenţă într-o lume a crimei organizate. Xatrix Entertainment va face jocul pentru cei de la Interplay. Acestă firmă a lucrat şi la Redneck Rampage. Engine-ul va fi identic cu cel al Quake-ului.

Quake 2 add-on din nou?

Se pare că a mai apărut un set de misiuni pentru Quake 2. Quake II Mission Pack: Ground Zero a ajuns la versiunea gold şi va apărea pe piaţă cât de curând, adică până pe data de 12 septembrie cum speră Activison.

Câştigătorul lui F1 Racing Simulation este...

Dumitrică Ovidiu Ionuţ, Str. Olteţ, Nr.25 Bl. 310A Sc. A Ap.7, Braşov. Pe această cale mulţumim firmei UbiSoft România (Tel.: 01/4111045; Fax: 01/4111080) pentru jocul full F1 Racing Simulation.

Tombola Armageddon în plină desfăşurare...

Dacă vă amintiţi în numărul trecut am pus la cale şi o tombolă Armageddon unde erau puse la bătaie 20 de invitaţii la premieră, 6 afişe Armageddon, o carte cu scenariul original al filmului şi un rucsac. Astfel, rucsacul a fost câştigat de către Marinescu Iulian din Galaţi, cartea de către Matic Ionuţ-Marius din Tulcea, iar câştigătorii celor şase afişe sunt: Vitan Adrian din Bucureşti, Mişat Adrian din Bucureşti, Dascălu Ovidiu din Bacău, Decu Viorel din Bucureşti, Vlad Iosif Nicolae din Hunedoara şi Trofin Alexandru din Iaşi. Din păcate la această oră nu ştim încă care sunt cei care vor beneficia de invitaţiilela premieră din anumite motive obiective.

UbiSoft please forgive us!

Iată că am mai făcut o boacănă! Nu mai departe de numărul trecut prezentam unul din cele mai cool jocuri care vor fi probabil lansate oficial în România: SCARS. Distributorul menţionat la sfârşitul articolului era Vivid Image. Eroare! Distribuitorul oficial al acestui joc nu este altcineva decât UbiSoft România (Tel.: 01/4111045; Fax: 01/4111080). Nu ne întrebaţi cum de-am putut face o asemenea gafă! E ca-n X-Files... inexplicabil!

Câştigătorii concursului „Imaginaţie"

Dacă aţi observat, pe coperta din ultimele trei numere ale revistei, o filă de calendar cu luna octombrie ascundea un obiect misterios.Ei bine, acesta este numărul de octombrie al revistei LEVEL şi este timpul să dezlegăm misterul: priviţi coperta!

Din păcate nu putem să vă premiem pe toţi cei care aţi dezlegat misterul. Noi redactorii LEVEL am votat scrisoarea care se apropia cel mai mult de adevăr şi am premiat-o cu jocul full „British Open Championship GOLF".



Câştigătoarea se numeşte **Iordăchiţă Elena-Andreea** din Iaşi. Aceasta este soluţia dată de Elena:



Pentru cei care aţi răspuns corect dar nu aţi avut norocul de a câştiga acest joc, am organizat o tombolă pentru 3 abonamente pe 1 an la revista LEVEL. Aceştia sunt norocoşii câştigători:

Szabo Robert din Timişoara
Palade Bogdan din Buhuşi, Bacău
Rădulescu Mihnea din Cluj Napoca

Mii de scuze!

În numărul de septembrie al revistei LEVEL am prezentat în cadrul rubricii Review Special o serie de produse de la Lucas Arts. Toate jocurile din această rubrică ne-au fost puse la dispoziţie de firma MultiNet din Baia Mare. Problema e că din cauza unei grave neatenţii, acest lucru nu a fost precizat în cadrul ferestrelor de la sfârşitul fiecărui articol. Astfel, de acum-ncolo să ştiţi că toate jocurile care sunt distribuite de Virgin Interactive sunt distribuite oficial în România numai de firma MultiNet (tel.: 062/222201; fax: 062/220729). Încă o dată ne cerem scuze şi să sperăm că nu se va mai întâmpla.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul "ABONAMENTE".

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing":
37075 **la Societe Generale Brașov**

talon de abonament

❑ *DA,* doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL** cu CD, pe o perioadă de:

❑ 6 luni, la prețul de ❑ 90.000 lei

❑ 12 luni, la prețul de ❑ 180.000 lei

începând cu luna: ____________



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... cu

❑ mandatul poștal nr. ....

❑ ordinul de plată nr. ....

10/98



Abonează-te acum!

Și vei avea ocazia de a câștiga o excursie la Barcelona, Spania. Singura condiție este să te abonezi pe o perioadă de un an de zile. Astfel, trei dintre cei ce se vor abona pe un an de zile la **LEVEL** vor participa la tombola al cărei premiu este o excursie de 10 zile în Spania. Nu rata ocazia! Te abonezi și câștigi! Fericiții care vor câștiga această tombolă vor fi anunțați telefonic.



Atenție!

Data limită de trimitere a abonamentului este de 09.10.1998 (data poștei). Tot ce trebuie să faceți este să completați talonul de mai sus, să vă abonați pe un an de zile și să trimiteți acest talon pe adresa redacției noastre însoțit de dovada plății! Redacția vă urează mult succes!

talon de comandă LEVEL

❑ *DA,* vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr. 1		7.000	
LEVEL Nr. 2		7.000	
LEVEL Nr. 3		10.000	
LEVEL Nr. 4		10.000	
LEVEL Nr. 5		10.000	
LEVEL Nr. 6		10.000	
LEVEL Nr. 7		10.000	
LEVEL Nr. 8		18.000	
LEVEL Nr. 9		18.000	
LEVEL Nr. 10		18.000	
LEVEL Nr. 11		18.000	
LEVEL Nr. 12		22.000	
		TOTAL:	

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... prin ❑ mandatul poștal nr. ....
❑ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

10/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing"
37075la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

TOP TEN

Și astfel am ajuns și la o sută de pagini... Prin intermediul vostru, al cititorilor noștri fideli. Acum trebuie să facem față unui număr tot mai mare de taloane de top și de scrisori. Poate că mulți s-au întrebat cum realizăm noi acest top ten. Regula este simplă: titlul care se regăsește cel mai frecvent în taloane iese pe locul întâi și tot așa. Luna aceasta a trebuit să prelucrăm nici mai mult nici mai puțin de 674 de taloane de top ten... Groaznică muncă! So what, says LEVEL... Be happy and enjoy the winners of the month!

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________
5. ____________________
6. ____________________
7. ____________________
8. ____________________
9. ____________________
10. ____________________

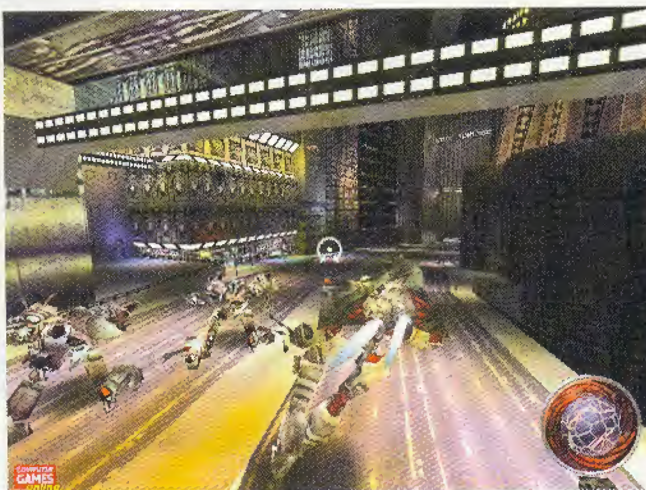
And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziția	Titlu	Producător	Tendința
1.	Quake2	ID Software	↔
2.	Age of Empires	Ensemble	↔
3.	Starcraft	Blizzard	↘
4.	Tomb Raider II	Core Design	↗
5.	Dark Reign	Auran	↗
6.	Diablo	Blizzard	↘
7.	Mortal Kombat Tri.	Midway	↔
8.	Motorhead	Digital Illusions	↘
9.	FIFA RTWC '98	EA	↘
10.	Total Annihilation	Cavedog	↗

Slave Zero – Accolade

Ce este *Slave Zero*? Un joc cu roboți giganți, de la **Accolade**, care se desfășoară într-un singur oraș, guvernat bineînțeles de un „bad guy" ce-și exercită puterea cu ajutorul unor roboți uriași numiți Sentinels. Însă acești Sentinels sunt niște puișori amărâți pe lângă enormii Slave (60 de picioare înălțime). Acești titani sunt jumătate mașinărie și jumătate organici, și pentru a funcționa au nevoie de un tip de energie numită Dark Matter. Misiunea ta în joc începe când furi prototipul unui astfel de robot (Slave Zero), iar apoi cutreieri orașul luptându-te cu Sentinels și reglându-ți conturile cu șefii cei mari. „*Slave Zero* este un joc de acțiune, nu un simulator" susține producătorul Matt Power. Misiunile jocului au loc în diferite părți ale orașului: zona industrială, canalizarea, baza militară, fabrica unde se construiesc roboții, primăria (unde te vei confrunta cu boss-ul final), etc. Interacțiunea ta cu lumea înconjurătoare nu se limitează doar la spulberarea câtorva roboți; poți doborî avioane, poți ridica mașini sau oameni, ai contacte cu populația și forțele convenționale. Pentru a putea realiza toate aceste lucruri, **Accolade** folosește un engine nou, numit Ecstasy, ce permite folosirea mai eficientă a hardului. După propriile declarații, era imperativă crearea unui engine care să suporte spații largi, animații de calitate și obiecte destructibile. Chiar dacă jocul pune accent pe dimensiunile Slave-ului, nu trebuie să vă speriați, ați scăpat de imenșii și greoii roboți de până acum. Slave este un robot agil, el va alerga, va sări, se va cățăra și se va rostogoli. Este un robot ce se va mișca repede și va reacționa rapid. Pentru a nu-ți răpi plăcerea acțiunii, îmbunătățirile robotului tău se vor limita la ceva power-ups și armuri mai puternice. Nu a fost uitat nici armamentul, partea cea mai tare a unui astfel de joc.



Wizardry VIII – Sirtech

Începând cu *Wizardry: Proving Grounnds of the mad Overlord* (1981) și încheind cu *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant* (1992), seria Wizardry a fost întotdeauna în topurile RPG. Iată că **Sirtech** va lansa în curând *Wizardry VIII*. Va urma el tradiția și va deveni un joc de top? Fanii mai vechi ai seriei vor observa cu bucurie că, deși **Sirtech** a schimbat considerabil sistemul folosit în *Crusaders of the Dark Savant*, nu a schimbat elementele care au făcut din acesta jocul anului 1992. Are în continuare vechile rase și profesii, și poți să-ți alegi personajele și



din vechile jocuri. Mai mult chiar, jocul are mai multe începuturi ce determină locul de unde începi, ce aventură începi, și cine îți va fi amic sau vrăjmaș. Bineînțeles că fiecare aspect al jocului a fost renovat complet, începând cu grafica 3D. Poți privi în ce direcție dorești, iar lumea înconjurătoare este interactivă. Din păcate, *Wizardry VIII* este făcut pentru calculatoarele ce posedă acceleratoare 3D. Și pot să vă spun că realizările sunt excepționale: raze de lumină ce pătrund prin crăpături, magii cu efecte spectaculoase, vitralii. Monștrii și personajele sunt poligonale, nu bitmap-uri, poți să le vezi corpurile în trei dimensiuni. Mulți jucători de RPG s-au plâns de regulile complicate și hazardate al bătăliilor. *Wizardry VIII* rezolvă această problemă fără a fura din farmecul jocului. Gradul de dificultate este balansat, făcând viața mai ușoară la începutul jocului, și mult mai grea pe timp ce te apropii de sfârșit, și gata cu croazierele de plăcere din finalurile de joc. De vreme ce jocul este anunțat de-abia pentru martie '99, multe se mai pot schimba până atunci. Însă un lucru este sigur. The Dark Savant s-a întors, iar aceasta este o veste foarte bună pentru fanii seriei Wizardry.

FLASH

Macintosh

Un studiu asupra lansării noului computer de la Apple Computers, iMac, arată că de felul cum va fi primit pe piață PC-ul va depinde în mare parte viitorul acestei companii.

Deutsche Telekom

Microsoft și compania de telecomunicații Deutsche Telekom, lucrează la un sistem de integrare a Internet-ului cu televiziunea.

Atentie la serviciile gratuite de e-mail

Companiile online care urmăresc să devină portaluri în Internet, precum GeoCities sau Juno oferă de multe ori (ca un mod de atragere a clienților) servicii gratuite de e-mail. În spatele gratuității se ascunde totuși un anumit cost. Serviciile devin disponibile doar după completarea unei fișe cu datele personale, în care sunt incluse vârsta, venitul, nivelul de educație etc. Aceste date se pot transforma într-o adevarată mină de aur odată ce ajung la firmele care doresc să își facă reclamă și care caută sa-și stabilească grupuri-țintă cât mai corecte. GeoCities a fost acuzată de minciuna fata de clienții săi cărora le-a promis că nu va dezvălui datele lor personale. Ca urmare, compania a fost de acord să plaseze o nota de avertizare pe site-ul sau prin care să le spună celor care accesează site-ul, în ce mod vor fi divulgate informațiile lor personale.

Tower pe net

Lanțul american de comercializare a muzicii, Tower Records, a dezvăluit planurile sale de a realiza un serviciu asemănător pe Internet pentru Marea Britanie. Serviciul va permite clienților să cumpere muzică, cărți și casete video via Internet.

Un lucru bun mai ales pentru acei cărora le place sa stea să butoneze câte ceva la calculator și apoi să primească prin poștă ceea ce au comandat.

FLASH

Starcraft Rolls On

Se pare că nu toată lumea joacă Deer Hunter.

Peste 300.000 de gameri s-au delectat cu bătăliile din Starcraft, făcând astfel Starcraft-ul unul dintre cele mai vândute jocuri a anului 1998

Strategia real-time creată de cei de la Blizzard Entertainment şi distribuită de Cendant Software,a adus un profit de 15,7 milioane de dolari în luna iulie. S-au vândut 369,665 de copii a jocului de la începutul lui ianuarie până la sfârşitul lunii iulie. În contrast, pe locul doi se află Deer Hunter cu 313,828 copii vândute în aceeaşi perioadă a anului.

Eidos face bani

Eidos a raportat o creştere a venitului şi o micşorare a pierderilor pentru al 2-lea semestru al acestui an. Datorită acestei evoluţii s-ar putea ca Eidos să cumpere firma Crystal Dynamics şi nişte acţiuni la Psygnosis, cu toate că mai multe titluri ce au fost anunţate, au fost amânate pentru o vreme.

Ştiri de la Westwood

Westwood Studios a anunţat de curând că mult aşteptatul Dune 2000 a apărut pe rafturi. Jocul a apărut şi pe la noi prin redacţie şi trebui să vă spunem că, din nefericire, nu se ridică la nivelul Starcraftului. Dune 2000 este o clonă de C&C cu skin de Dune2. Oricum filmuleţele sunt de cea mai bună calitate şi fanii seriei Dune vor pune mâna pe joc, oricum ar fi el.

Unreal la TV?

Majoritatea jocurilor pentru PC nu au parte de o campanie de publicitate la TV, dar GT Interactive are încredere în joc şi va lansa o nouă serie de reclame, de data aceasta în următorul sezon de vacanţe. Vor apărea spoturi publicitare de 15 şi 30 de secunde la MTV, Comedy Central şi Sci-Fi Channel. Unreal a înregistrat oricum un succes enorm vânzând până în iulie 120.000 de copii.

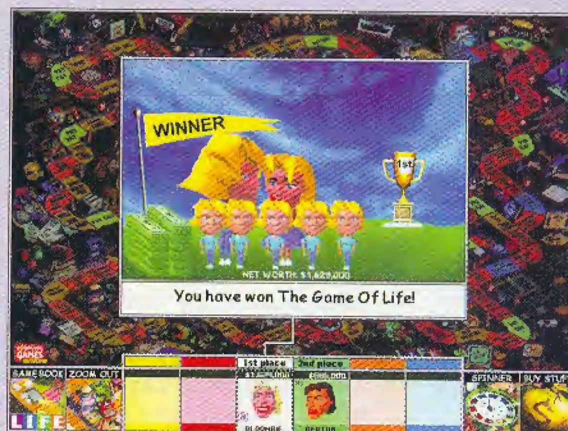
Delta Force – Novalogic

Nu vă speriaţi, nu este un nou film cu Chuck Norris. *Delta Force* este un joc de acţiune bazat pe operaţiunile forţelor speciale ale armatei americane, fie ele Green Berets sau Rangers. Un joc la persoana a treia în care conduci o trupă într-o mulţime de misiuni de-a lungul şi de-a latul planetei. Îţi alegi armele dintr-un arsenal foarte bogat de arme REALE, împreună cu alte elemente indispensabile reuşitei unei misiuni: grenade, mine, binocluri, etc. Nimic extraordinar aţi fi tentaţi să ziceţi. Dar... **Novalogic** s-a decis să aducă în acest gen de jocuri ceva ce aşteptam de mult: REALISMUL. Armele sunt acum mortale, nu numai pentru inamici, ci şi pentru tine, căci în *Delta Force* nu există health points sau Medi-Kit-uri. Un foc bine ţintit şi devii history. *Delta Force* merge pe principiul artei războiului modern potrivit căruia armele sunt letale. Dacă eşti văzut, eşti mort. Acest lucru nu trebuie să te sperie totuşi, inamicii îşi vor vedea liniştiţi de treburile lor atâta timp cât nu te-au reperat. Dar un sunet, un foc de armă, orice îi poate alerta. Şi încă un lucru: sunt dotaţi cu walkie-talkie, ceea ce poate însemna întăriri dacă apucă să dea alarma. La capitolul realism putem include şi restricţiile mişcărilor datorate mediului: la deal sau la vale mergi mai încet, şi alergi mult mai repede fără armă în mână. Peste 200 de animaţii sunt folosite pentru realizarea mişcărilor personajelor, incluzând o mulţime de feluri de a muri, în funcţie de locul unde a fost lovit. Nici nu-i de mirare că şi-au permis atât de mult cei de la **Novalogic**, de vreme ce au lucrat sub îndrumarea unui fost ofiţer Delta Force.



The Game of Life – Hasbro Interactive

Vă mai aduceţi aminte de anii frumoşi când nici nu ştiam ce sunt calculatorele şi ne pierdeam timpul cu jocuri ceva mai palpabile, Piticot, Bunul Gospodar sau Monopoly. **Hasbro Interactive** a încercat să reînvie acea perioadă şi aduce pe PC-uri *The Game of Life*. Jocul acceptă până la şase jucători pe aceeaşi tastatură sau prin Internet. Alege-ţi personajul dintr-o grămadă de figuri de diferite etnii, alege-ţi o culoare şi ai pornit într-un voiaj prin viaţă care, în joc, se întinde între 1950 şi 2000. Planşa, 3D şi ea că e la modă, este plină cu imagini ciudate şi animaţii. Învârte ruleta virtuală în fiecare tur şi vei avea câte o animaţie first-person în timp ce înaintezi prin peisajul ciudat realizat de **Hasbro Interactive**. Odată cu timpul, şi anii bineînţeles, muzica, maşinile, coafurile, totul se schimbă. Îţi alegi cărarea vieţii, o carieră sau colegiu, te căsătoreşti (partenerul tău va fi unul dintre ceilalţi jucători), şi nu vă faceţi iluzii, partenerii de acelaşi sex nu au voie să formeze familii. Fiecare lăcaş de pe planşă în care aterizezi are animaţia proprie. Deci învaţă cu sârg în colegiu, întemeiază-ţi o familie, adoptă nişte gemeni, plăteşte-ţi taxele, câştigă concursurile de tinere talente, şi vizitează milioane de kilometrii pătraţi atunci când *The Game of Life* va apărea în octombrie.



CrossPad

Să nu uităm scrisul de mână

Introducerea în calculator a unor schițe sau note de mână poate fi o sarcină destul de grea fără uneltele adecvate. Acum, firma Cross oferă două soluții: iPen Pro și CrossPad.

iPen Pro este un creion electronic ce se utilizează cu o tabletă grafică. Aceasta se conectează prin intermediul unui port în infraroșu la calculator, iar soft-ul său permite introducerea notelor de mână direct în documente Microsoft Word 97, spreadsheet-uri, e-mail-uri sau faxuri. De asemenea, poate fi utilizat și ca mouse. Suprafața specială a tabletei simulează activarea butonului stâng al mouse-ului la apăsarea creionului pe suprafața acesteia.

Al doilea produs, CrossPad este o tabletă format A4 pe care puteți pune o hârtie și scrie pe ea, iar pe măsură ce scrieți, notele sunt stocate și pe suprafața sensibilă la atingere a dispozitivului. Când dați pagina, nu uitați să schimbați și „pagina digitală” prin apăsarea unui buton de pe marginea tabletei. CrossPad poate stoca peste 50 de pagini de note, schițe sau diagrame. Acestea pot fi transferate pe un PC pentru o prelucrare ulterioară.

Informații suplimentare puteți găsi la http://www.cross-pcg.com.

iPen este o interfață „cu față umană” între utilizator și calculator.



Compaq

ProLiant 1850R

Compaq Computer Corporation a anunțat în cursul acestei luni, lansarea unui nou server rack numit Compaq ProLiant 1850R. Acesta permite găzduirea a până la 14 servere într-o carcasă standard. Compaq ProLiant 1850R oferă providerilor de Internet (ISP) și altor clienți la nivel de întreprindere puterea a până la 28 de procesoare Pentium II la 400Mhz pentru a realiza soluții multi-server puternice. Arhitectura dual procesor, bus-ul la 100 MHz, memoria ECC SDRAM DIMM la 100 MHz, controlerul dual channel Wide-Ultra SCSI-3, 7 drive bay-uri și accesibilitatea către componentele interne fac din acest server o soluție ideală pentru aplicații file/print, Windows NT, mail sau baze de date.

Totodată, ProLiant 1850R este platforma ideală pentru aplicații Internet atât datorită designului sau cât și faptului că include ProLiant Web Server, ProLiant Firewall Server și ProLiant E-Commerce Server.

Acer

Extensa 368

Extensa 368 este un nou membru al familiei de notebook-uri Acer Extensa 365. Acest portabil compact este destinat începătorilor în „mobile computing”. Cu o greutate de numai 2,9 kg acesta oferă performanțe bune și confort optim. Utilizatorul poate alege între ecrane DSTN sau TFT de 12,1" cu o rezoluție de 800x600 și 65536 culori.

Notebook-ul este echipat cu un procesor Pentium MMX la 233 MHz, 32 MB EDO RAM, harddisk de 3,2 GB și CD-ROM integrat de 20X.

Prin conectarea unui mouse, a unei tastaturi și a unui monitor extern, acesta poate fi folosit și ca desktop computer.

Tehnologia Heuristic Power Managament permite o perioadă de funcționare de până la 3 ore cu o baterie NiMH obișnuită.



FLASH

Parolă inteligentă

Producătorul canadian de sisteme de securitate, Net Nanny, va începe să testeze tehnologia „biopassword” pe site-ul său, cu planuri de includere a acesteia în filtrele sale contra conținutului obscen și în software-ul de birou și să o licențieze pentru industria producătoare de automobile și pentru cea de securitate. Compania a cumpărat drepturile asupra tehnologiei de la Stanford Institute, institut care a dezvol- tat-o inițial. Bioparola nu înregistrează numai parola propriu-zisă, ci și felul în care o introduceți, blocând accesul intrușilor care au furat parola.

Microsoft NT 5.0

Microsoft a lansat versiunea beta 2 a sistemului de operare NT 5.0. Compania nu a anunțat o dată precisă pentru lansarea versiunii finale dar analiștii sunt de părere că produsul va apărea pe piață la sfârșitul verii viitoare.

E-mail sigur

Compania Qualcom a lansat o nouă versiune a popularului său software de e-mail, Eudora. Noua versiune elimină un bug care permitea mesajelor să conțină programe ascunse.

Unealtă gratuită

Provider-ul de servicii și software Acceler8 Technology a debutat prin oferirea unui program de scanare destinat celor interesați de problema anului 2000. Ignition 2000 identifică numărul și tipul fișierelor dintr-o aplicație, precum și liniile de cod susceptibile de a fi afectate. Folosit ca o unealtă de sine stătătoare, programul oferă și indicații legate de bug-ul anului 2000 și determină severitatea.

Atenție la free e-mail!

Companiile online care doresc să devină „portaluri” pe Internet, precum Juno și GeoCities, pot oferi e-mail gratuit, dar la un cost ascuns. Serviciile gratuite sunt oferite doar după completarea unei liste cu datele personale. Acestea pot deveni o mină de aur mai târziu.

FLASH

Viermi! Mai mulți viermi!

Team 17, casa de jocuri ce a devenit faimoasă datorită seriei Worms, a anunțat șapte noi jocuri care-și vor face prima apariție în public la ECTS (Electronics Consumer Trade Show) la Londra. Printre titluri se numără Nightlong, un adventure cu un cyberpunk ce trebuie să apară în octombrie, ar mai fi Watchmaker, un alt adventure tot de la Team 17. Pentru mijlocul lui 1998 ni se pregătește un simulator 3D prin spațiu, numit Phoenix. La categoria acțiune intră S.G.P., un joc de curse mai aparte. Și cum era de așteptat, nici viermii nu au fost neglijați urmând un nou titlu în serie: Worms Armageddon, anunțat pentru vacanță.

E-mail sigur

Compania Qualcom a lansat o nouă versiune a popularului său software de e-mail, Eudora. Noua versiune elimină un bug care permitea mesajelor să conțină programe ascunse.

Internet 2

Universitatea Indiana va găzdui rețeaua Abilene care va conecta mai mult de 130 de universități la viteze superioare celor actuale. Rețeaua a fost prezentată de vicepreședintele american Al Gore în aprilie. Cu ajutorul a 50 de milioane dolari din investiții private și a altor 50% din partea universităților, Abilene a fost dezvoltată de Corporația Universitară pentru Dezvoltarea Internetului Avansat (UCAID). Acest proiect are un contract de 5 ani în care se prevede folosirea de fibră optică Qwest și tehnologii furnizate de Cisco Systems, Nortel, IBM și Bay Networks. Lățimea de bandă promite să fie de 100 de ori mai mare decât a Internet-ului actual și va suporta aplicații avansate precum cercetare virtuală real-time, biblioteci digitale vaste și altele. Abilene va începe să fie testată în septembrie și va funcționa efectiv începând din ianuarie.

Caesar III – Sierra Studios

Al treilea joc al seriei, *Caesar III* pare mai mult o evoluție decât o revoluție. Marea parte a jocului este Caesar II, dar înfrumusețat și adus la standardele finalului de deceniu. Oricum, sunt și câteva noutăți semnificative. Să poți construi Roma într-o zi... iată o provocare ce merită luată în seamă. Sau măcar un oraș roman decent. Dacă uneori primești un oraș gata construit, altădată tot ce ai este un teren sterp, un sac de galbeni și ordinele împăratului. Depinde de tine acum să pui bazele unui oraș, ținând cont de elemente ca: accesul la apă, teren arabil și de restul imperiului, păstrând în același timp spațiu și pentru industrie și dezvoltarea ulterioară. Cum e și normal, începi prin a construi niște ferme și grânare, după care rezervi niște teren pentru locuințe (nu tu le construiești ci locuitorii Romei). Cu cât vin mai mulți oameni în orașul tău, trebuie să le oferi locuri de muncă, precum și alte facilități. Vei obține noi ramuri ale industriei (olărit, producerea cleiului, etc.), noi structuri administrative (a se citi academii, barăci etc.), de sănătate, de distracție și educaționale (băi publice, teatre, biblioteci) și multe altele. Trebuie să te dezvolți inteligent, protejându-ți mereu orașul de invazii și nu uita să iei în calcul și inevitabilele catastrofe naturale. Ca și până acum, *Caesar III* este un effort solo. Așa că nu aștepta ajutor de nicăieri, nici chiar de la prietenii tăi (multiplayer-ul lipsește cu desăvârșire), ia-ți dinarii și papirusurile și construiește un oraș pe care și Caesar să-l dorească.

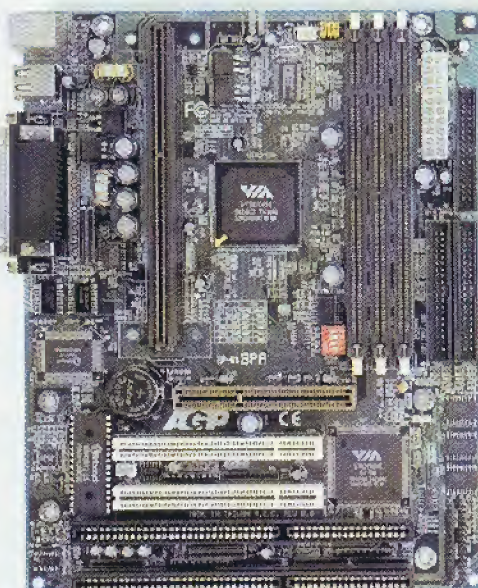


Shadow Company – I-Magic

Produs pentru **I-Magic** de către **Sinister Games**, *Shadow Company* este un real-time strategy cu o grafică 3D superbă. E anul 2014, și, datorită confruntărilor etnice din Africa, dictatorul din Month Club angajează pe oricine dorește să lupte pentru cauza lui. Tu lucrezi pentru o agenție de mercenari, care este mai mult decât bucuroasă să-i trimită acestuia câteva commando-uri. Așa că te trezești la comanda unei trupe de șoc în drum spre Africa pentru a duce la capăt o misiune foarte bănoasă. După două zile de lupte sângeroase, ambele părți au pierderi grele și echipa ta e obligată să se retragă. Conducerea companiei se hotărăște să se spele pe mâini de această afacere. Oficial, toți morții au fost recuperați, iar supraviețuitorii s-au întors la casele lor. Dar, cum se face că tu și oamenii tăi sunteți în continuare pe câmpul de luptă? Compania te-a trădat și nu s-a obosit să recupereze nici măcar vii, darămite morții. O simplă transmisie prin satelit „trupa ta a fost dezactivată" și ai rămas de unul singur într-un mediu ostil. De acum încolo numai de tine depinde supraviețuirea ta și a vitejilor tăi camarazi. Tu hotărăști destinul fiecăruia.

VIA ApolVIA Apollo Pro

Un motherboard compatibil Intel BX



Firma EPoX a lansat prima sa placă de bază compatibilă Intel BX, bazată pe chipset-ul VIA Apollo Pro, numită P2-100A. Aceasta suportă atât frecvenţa de 66 MHz cât şi cea de 100 MHz. Setarea se face prin switch-uri DIP.

Placa este în format Micro ATX şi are 3 socluri DIMM de 168 de pini ceea ce permite instalarea unei memorii RAM de până la 384 MB, un soclu AGP 2x, 2 ISA şi 2 PCI.

Informaţii suplimentare se pot obţine de la firma Elsaco, telefon 031-514278 sau de la adresele http://www.elsaco.com sau http://epox.com

Soyo

Sunet şi grafică pe motherboard

Firma Soyo a lansat o nouă placă de bază în format micro ATX ce integrează sistemul grafic şi de sunet. Aceasta reprezintă o soluţie cu preţ redus pentru desktop-uri.

Bazat pe chipset-ul SiS 5598 PCI, noua placă SY-5STM are dimensiuni reduse: 24,4 x 19 cm. Are 512 KB cache on-board şi oferă 2 sloturi DIMM de 168 de pini, ceea ce permite instalarea a maxim 256 MB RAM. Soclul Socket 7 dotat cu regulator de tensiune switch mode şi sistemul Smart detect permit utilizarea plăcii cu o varietate de procesoare incluzând Pentium MMX până la 233 MHz, IDT WinChip C6 , IBM/Cyrix 6x86, MX şi MII, ca şi AMD K5 şi K6 până la 300 MHz.

Pe placă este integrat un accelerator grafic pe 64 de biţi cu engine grafic BITBLT îmbunătăţit şi RAMDAC la 170 MHz, pe 24 de biţi, true-color.

Sistemul UMA (Unified Memory Architecture) partajează până la 4 MB din memoria sistem în incremente de 0,5 MB, permiţându-i astfel să suporte toate modurile grafice comune de mare rezoluţie, până la 1280+x1024.

De asemenea, pe placă există un sistem audio full PnP, compatibil SoundBlaster Pro. Are integrat un procesor de efecte 3D şi poate lucra cu sunet pe 8/16 biţi mono/stereo de la 4 KHz până la 48 KHz în full duplex, pentru playback şi înregistrare un mod concurent.

Placa dispune de 2 sloturi PCI, 2 ISA şi 2 USB, este compatibilă cu specificaţiile PC97, ACPI şi ECC.

Feel-It

Mouse-ul care răspunde

Feel-It este exact ceea ce sugerează numele, un mouse care transformă mişcările de pe ecran în reacţii tactile de răspuns. Dacă trageţi un icon cu mouse-ul Feel-It, veţi simţi că icon-ul are greutate. Redimensionaţi o fereastră şi veţi simţi că aceasta este elastică. Texturi, lichide, diverse suprafeţe, vibraţii - acest dispozitiv poate aduce un realism deosebit interacţiunii cu aplicaţiile dumneavoastră.



Mouse-ul utilizează tehnologia force feed-back într-un mod nou, iar algoritmi mai avansaţi permit acestuia să simuleze nu numai suprafeţe dure, ci şi lichide sau vibraţii.

Totuşi, se pune întrebarea dacă programatorii îşi vor irosi preţiosul timp scriind programe care să simuleze senzaţia de prosop moale pentru cei care nu lucrează cu Feel-It.Informaţii suplimentare puteţi găsi la http://www.immerse.com.

FLASH

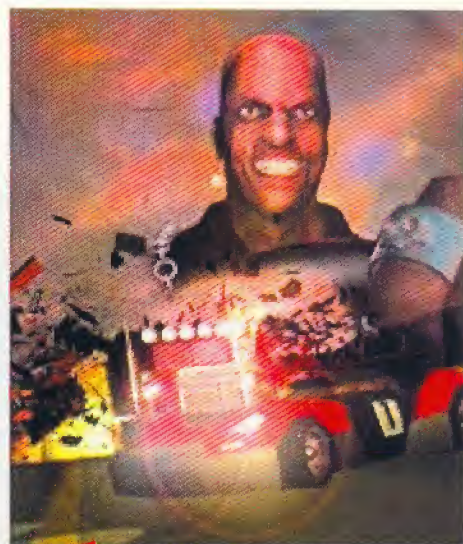
Speed Busters-Ubi Soft

Din nou viteză nebunească în primul joc produs de **UbiSoft** pe teritorul continentului nord-american, mai precis în Canada, la Montreal. Bazat pe engine-ul folosit în F1 Racing Simulation, *Speed Busters* va oferi jucătorilor nu mai puţin de 6 trasee (plus unul secret) şi opt maşini cu şase culori şi 10 modele de texturi pentru fiecare. Dacă ar fi să luăm în considerare faptul că fiecare traseu poate fi jucat ziua, la apus, noaptea şi pe ploaie sau ninsoare, în mirror mode, reverse şi reverse mirror mode ajungem, după nesfârşite calcule, la aproximativ 96 de modalităţi de a alerga pe fiecare rută. Interesant este şi modul în care a fost realizat intro-ul, care a fost filmat cu echipament asemănător celui folosit pentru turnarea Titanicului (super 35mm). Cât despre locul unde au fost făcute filmările, acesta a fost nici un altul decât Drumheller, Alberta. OK, şi ce-i cu asta? Ei bine, aici a fost turnat faimosul Jurassic Park. Echipa care a lucrat la *Speed Busters* a fost formată din 50 de persoane, angajaţi ai biroului Ubi Soft din Montreal, dintre care şapte game designers, 18 graficieni şi 19 programatori. Acesta este doar unul dintre motivele pentru care se aşteaptă ca *Speed Busters* să aibă un succes impresionant. Vom vedea...

Internet 2

Universitatea Indiana va găzdui reţeaua Abilene care va conecta mai mult de 130 de universităţi la viteze superioare celor actuale. Reţeaua a fost prezentată de vicepreşedintele american Al Gore în aprilie. Cu ajutorul a 50 de milioane dolari din investiţii private şi a altor 50% din partea universităţilor, Abilene a fost dezvoltată de Corporaţia Universitară pentru Dezvoltarea Internetului Avansat (UCAID). Acest proiect are un contract de 5 ani în care se prevede folosirea de fibră optică Qwest şi tehnologii furnizate de Cisco Systems, Nortel, IBM şi Bay Networks.

Carmageddon II
Carpocalypse Now



Cel mai devastator şi mai ucigător simulator auto revine. Pregătiţi-vă pentru ce-i mai rău, căci va fi „murder on the streets".

Ceea ce probabil a impus *Carmageddon* în viaţa noastră de zi cu zi (mă refer la viaţa gamerilor), a fost zicala din manualul jocului *Carmageddon*, şi anume „So many pedestrians... so little time". Această zicală a devenit celebră printre fanii înrăiţi ai genului. Care gen? Genul *Carmageddon*! Spun asta pentru



că, într-adevăr, *Carmageddon* a deschis orizonturile unui nou tip de jocuri... neegalat până acum de nici un joc din nici un punct de vedere. *Carmageddon* a speriat pisicile din aleile cele mai întunecate, a băgat în sperieţi pietonii din întreaga lume, a atras atenţia unor guverne ce luptă împotriva violenţei din jocuri (Germania), a făcut mii şi sute de mii de gameri fericiţi! Carmageddon nu mai este doar un joc foarte bun, este un nou gen în lumea



jocurilor, este probabil produsul care face toţi banii pe care ar putea să-i dea un gamer român, sau din orice alt colţ al lumii! Reţineţi, *Carma-geddon* înseamnă...

Superlativ!

Carmageddon a răvăşit întreaga lume a gamerilor. S-au vândut peste 600 de mii de copii ale jocului în întreaga lume...şi aceasta este suma oficială, nici nu vreau să mă gândesc ce vânzări s-au înregistrat pe piaţa neagră!



Un interviu foarte scurt (and sick) cu cei de la Stainless

Level: Cum va rezista Carmageddon II în faţa concurenţei, dacă va avea concurenţă? Să zicem: Motorhead, Ultim@te Race Pro, etc.?

Neil: Câţi pietoni morţi şi câte membre de oameni vor zbura pe metru pătrat în celelalte jocuri? Cu siguranţă nu la fel de multe ca în jocul nostru!

Level: Numiţi ceva, care ar fi mai bolnav şi mai înspăimântător decât *Carmageddon II*?

Rusk: Aqua să aibă trei single-uri Number One consecutive.

Level: V-aţi bătut vreodată?

Mat: Mă bat chiar acum, nu vezi?

Level: Numiţi ceva cu adevărat distractiv pentru voi dar non-violent.

Paul: Dragoste senzuală.

Husk: Nişte ţigări, ştim noi de care, într-o zi fierbinte de vară.

Level: Dacă aţi putea să-l bateţi pe Darth Vader până la moarte cu un obiect, ce aţi alege?

Neil: Două reviste LEVEL.

Ash: Să nu intrăm în detalii...

Dave: O rangă.

Alan: Propriul lui picior.

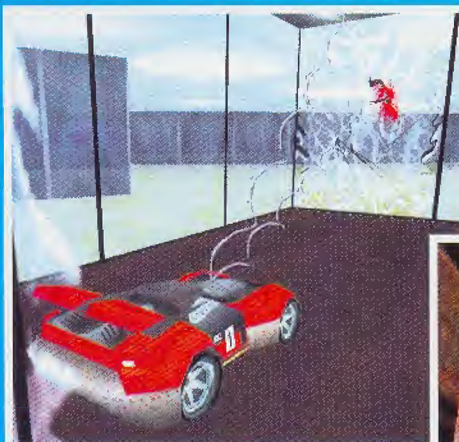
Patrick: Un Dodge W200 din '77.

Richard: Jupiter.

KILL KILL KILL!

Este de la sine înţeles, *Carma II* va avea o grămadă de power-ups noi nouţe, care mai de care mai originale şi ucigaşe! Toate cele care au fost prezente în Carma I vor rămâne şi în *Carma II*, dar să vedem ce mai este nou:

Pedestrian Repulsificator
Acest power-up vă va aduce o grămadă de satisfacţie! Apăsaţi doar un buton pentru a lansa pietonii în aer cu un arc uriaş.



Opponent Repulsificator
Cam acelaşi lucru cu cel dinainte, doar că bestia asta este capabilă să răstoarne o maşină întreagă. Folosiţi acest repulsificator pe un tramvai pentru a distruge tot ce vedeţi prin apropiere.

Drunken/Suicidal/Exploding/Giant-Headed/Helium-Filled Pedestrians
O listă impresionantă de power-ups pentru a transforma în toate felurile pietonii. Să vedem, pe rând. Pietonii beţi se vor plimba ca nişte... beţivi! Pietonii sinucigaşi se vor opri chiar în faţa maşinilor! Pietonii cu capete gigantice... au capete gigantice, desigur! Cei umpluţi cu helium îşi vor lua zborul spre al 7-lea cer la cea mai mică atingere a unei maşini.

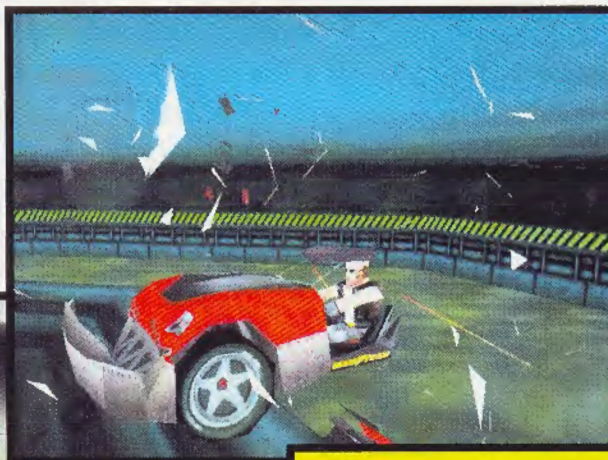
Dismemberfest
Îi face pe pietoni să fie ca nişte leproşi... adică nu trebuie prea multă chinuială ca să-i dezembraţi şi cine ştie ce mai vor minţile voastre bolnave să le faceţi.

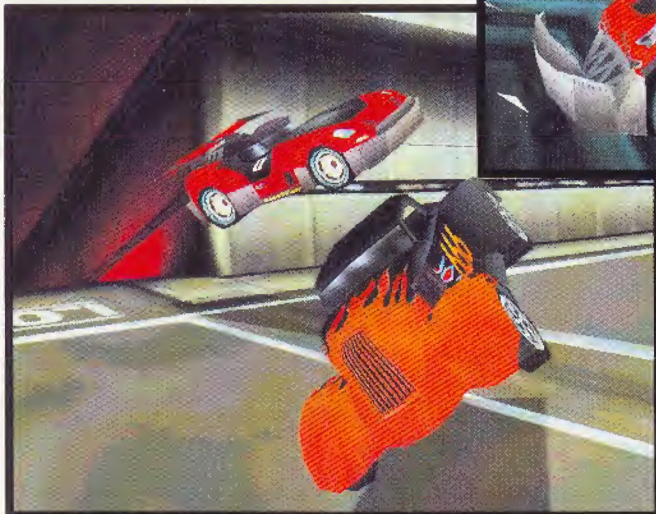
Mine-Shitting/Oil Slicks from Your Arse
De tradus nu mai traduc... ar fi prea de tot. Ce fac aceste power-up-uri este de la sine înţeles... şi dovedesc puterea pe care o oferă „armele convenţionale" din Carma II.



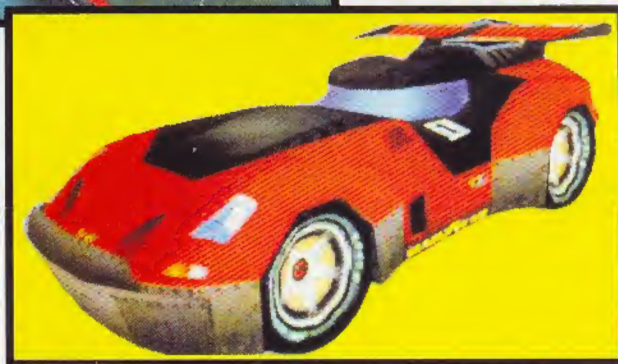
Pentru cei care nu sunteţi familiari cu Carmageddon, vă recomand site-ul www.sci.co.uk. Sau puteţi citi articolul la care vă uitaţi curioşi chiar acum.

Carma-ul original a fost, probabil, primul joc care a inclus astfel de trăsături: să calci oameni pentru puncte, să calci oi, vaci, porci şi ce-o mai fi pe acolo, pentru puncte, să te ciocneşti cap în cap cu oponenţii... sau să le faceţi pe toate în acelaşi timp. Jocul a fost considerat incorect din punct de vedere politic de cei din Camera Lorzilor, care nu au jucat în viaţa lor un joc pe calculator. În urma vizionării lui au decis, şi citez: „joc cu un conţinut revoltător de violent ce nu este în conformitate cu normele morale", etc. etc. ştiţi voi povestea.





Cam aşa a început istoria jocului Carmageddon. Acum pregătiţi-vă pentru Carmageddon II: Carpocalypse Now. Dacă v-a plăcut la nebunie primul Carma, atunci probabil că o să vă internaţi când o să vedeţi Carma II. It's better. It's bigger. It's wilder. It's the BEST. De data asta nu se rezumă la a conduce ca un maniac, de data asta este vorba despre mişcări reci şi calculate, totul este premeditat şi făcut cu cea mai mare ură şi plăcere. De data aceasta, Max Damage nu este un maniac depresiv – este un nebun de legat!



SCI SCI SCI SCI

Total HARD-CORE

Carmageddon II tinde către culmi nemai atinse ale distrugerii.

Dacă vă închipuiți că pietonii aveau un rol destul de mic în Carmageddon, ei bine o să aveți un șoc cu *Carma II*. Cu această continuare, fiecare pieton este construit din nici mai mult, nici mai puțin de 70 de poligoane! Acești pietoni arată ca niște oameni în toată regula, tridimensionali. Și mai trebuie spus că **Stainless** s-a decis să-și binecuvânteze creațiile cu un AI mai dezvoltat. Ce înseamnă asta? Înseamnă că pietonii pot merge, pot da înapoi speriați, pot alerga sau pot să o ia de-a binelea la goană de frică, cu mâinile în aer ca niște dementi. Câteodată se așează în genunchi și cer milă. Cât de naivi pot să fie...



Mai mult? Păi iată încă un pas înainte în tehnologia întoarcerii stomacului cu susul în jos: părți detașabile ale corpului! Dacă vreți, puteți să mutilați pur și simplu un pieton: mergeți cu grijă și retezați-i un picior sau trimiteți-i ambele brațe peste capota mașinii faceți-i cunoștință cu metalul rece al unui stâlp de iluminat cu destulă putere pentru a-l decapita. O grămadă de oameni adunați cu răbdare pe trotuar poate însemna o învălmășeală de membre, capete și organe, mai ceva ca bilele de la loterie.

Dar nu vă grăbiți, se poate și mai bine: victimele nu mor întotdeauna imediat. Yep, din când în când nefericiții pietoni se vor ridica de pe jos – fără vreo mână sau picior – și vor încerca să se târe pe unde pot, lăsând dâre de sânge în urma lor. Este al naibii de amuzant!

Apettite for destruction!

Aproape orice poate fi distrus în *Carma II*. Pentru începători există sticlă. Este peste tot! Reclame imense, clădiri, peste tot! Dacă ați văzut filmul The Blues Brothers și urmărirea cu mașini prin super magazine, atunci puteți să vă imaginați cam cum o să fie.

Nu uitați de mașini! Acestea pot fi distruse în totalitate! Bucată cu bucată, foarte realistic! Vă veți trezi că vă lipsește câte o roată, sau că vă atârnă bara de protecție (ceea ce se poate dovedi foarte folositor pentru a mai agăța niște pietoni în plus de pe margine). Bucăți întregi din mașină se vor desprinde în timpul confruntărilor cu ceilalți oponenți sau cu zidurile de cărămidă! Ciocniți-vă de un astfel de zid și o să vă treziți că vi s-a îndoit mașina în așa fel că roțile nu mai ating pământul. O să fiți uimiți de câte se pot întâmpla! Oh, yes!

To Bleed or Not to Bleed?

Ce se va întâmpla dacă cenzorii, în infinita lor înțelepciune, vor interzice masacrele din *Carma II*? Cei de la **Stainless Software** spun ceva de un plan B!

Versiunea din care admirați pozele din articol este cea necenzurată, plină de sânge și masacre. La data la care scriu acest articol nu se luase încă nici o decizie în ceea ce privește forma sub care va fi lansat jocul în UK. Este clar că cei de la SCI (Publisher-ul) nu au nici un interes să se confrunte cu BBFC (British Board of Film Censors), dar în același timp le-ar face o mare plăcere să vadă cutiile cu fața lui Max Damage pe rafturile magazinelor. Și același lucrul îl vrem și noi. Oricum, sunt speranțe că cei de la BBFC nu vor interveni cu o operație „estetică" asupra jocului, căci, la urma urmelor, se pare că pot să guste și ei umorul macabru din astfel de jocuri și filme. Cel mai bun exemplu vine din partea filmului Starship Troopers în care, dacă l-ați văzut, sunt sigur că ați observat munții de cadavre și bălțile de sânge. Această producție a reușit să se strecoare foarte bine și a apărut pe marile ecrane pentru cei trecuți de 15 ani! Spre deosebire de acest gen de filme, Carma II își propune să amuze, nu să stârnească partea întunecată din noi. În orice caz, Mat Sullivan explică planul B: „Pentru țările în care cenzorii vor interzice jocul în versiunea originală, s-a făcut o versiune cu extratereștrii, zombies și sânge verde. Creaturile se vor comporta la fel doar că vor arăta diferit."

Hmmm... interesant, dar nu se va compara cu versiunea originală. Să ținem pumnii Carmageddon-ului și să sperăm pentru mai bine... (sau mai rău? J)

O vizită de miliarde la ZOO?

Câteva animale s-ar putea să sfârșească prin a vedea partea de jos a mașinii tale!

Chiar acum se lucrează la un traseu cu totul și cu totul special care va conține, printre altele, o grădină zoologică (!!!). Ați ghicit! Mergem la grădina zoologică... imaginați-vă: elefanți, girafe, pinguini... vor muri cu toții!!! Dacă cei de la Stainless se mai chinuie puțin, poate o să vedem și niște foci pe sub cauciucuri! Probabil că nu va prinde prea bine la public, dar...



SCI™ SCI™ SCI™ SCI™

Mic istoric al firmei Stainless Software

De la legendarul Crystal Quest până la nu tocmai gloriosul Broom, să vedem istoria firmei.

1987: Patrick Buckland pune pe roate clasicul joc Crystal Quest pentru Macintosh. Ajutat, desigur, de artistul Neil Barnden.

1995: Se formează Stainless Software. Primul joc este un demo numit Broom, ce folosea tehnologia celor de la Criterion: Brender. Un joc nu tocmai interesant.

1997: *Carmageddon* vede lumina magazinelor. Urmează un fel de add-on*Splat Pack*. Carmageddon câştigă o grămadă de premii şi este declarat jocul anului. Stainless devine astfel casa de jocuri a anului.

1998: Se începe lucrul pentru *Carmageddon II* în linişte, pentru a face o surpriză gamerilor. Noi inovaţii se vor aduce acestui gen de joc. Aşa cum Quake a fost revoluţionar pentru jocurile shoot'em'up, aşa va fi *Carma II* pentru jocurile de curse.

Pe cât de scurtă este istoria firmei, pe atât de mare a fost succesul jocului *Carmageddon*.

Primul joc a fost incredibil de inovativ şi şi-a atins scopul cu uşurinţă, a fost total. A avut nişte maşini excelente, efecte la fel de reuşite, din nefericire oamenii erau bitmap-uri, la fel ca şi maşinile parcate pe margine, acestea nu puteau fi distruse, dar puteau fi totuşi răsturnate în toate felurile. Jocul te acapara pentru ore şi ore-n şir. Engine-ul care a fost folosit la început a avut mici probleme cu 3Dfx-ul, dar acum se va folosi un nou engine, reconstruit din cap până în picioare şi care va avea suport 3D de la bun început.



Return to a Life Where You Don't Get Internal Organs In Your Hair?

Cam asta era întrebarea jocului dacă încercai să ieşi din el. Probabil... de fapt, cu siguranţă, în Carma II vom întâlni noi cuvinte de „duh" ca să spun aşa. Vom mai întâlni şi maşini noi, pietonii vor circula pe străzi ca în realitate, vor trece pe la trecerea de pietoni pe verde la fel ca şi maşinile (Drone) care nu fac parte din concurs, şi care vor respecta regulile de circulaţie. Să sperăm că jocul nu va fi prea pretenţios în ceea ce priveşte cerinţele hardware. Producătorii ne promit că se va mişca bine, având un engine nou şi un frame rate ridicat. Suportul multiplayer va rămâne acelaşi. Şi acum o surpriză excelentă: Carma II permite înlocuirea înfăţişării personajelor şi pietonilor, adică puteţi să editaţi foarte uşor modul în care vor arăta oamenii... şi presupun că în acest fel mulţi profesori, vecini, prieteni, şefi sau ce mai vreţi voi vor muri în lumea *Carmageddon II*. Până atunci, să aşteptăm un LEVEL review, ce ziceţi? (Carma rules!)

Sergio





LEVEL DATA

Producător: Stainless Software
Distribuitor: SCI
Hardware: Pentium 166, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: Sfârşitul anului 1998

Mult aşteptata continuare a faimosului RPG Diablo *îşi dezvăluie secretele. Pregătiţi-vă pentru o nouă luptă împotriva Răului suprem.*

Unul dintre cele mai populare jocuri de gen RPG a fost Diablo *al celor de la* ***Blizzard****. Acest joc a fost lansat la începutul anului trecut şi imediat a urcat pe cele mai înalte topuri, mii şi mii de gameri luând cu asalt magazinele. Acum* ***Blizzard*** *dă lovitura din nou cu* Diablo II*, mult aşteptata continuare care e programată să apară pe rafturi înainte de Crăciun.* Diablo II *nu prea poate fi considerat revoluţionar, dar putem susţine fără îndoială că* ***Blizzard*** *a luat un joc bun şi l-a făcut şi mai bun, adăugând o serie de noi caracteristici şi decoruri. Tot ceea ce a rămas mai în urmă a fost înnoit după cum susţine Bill Roper. Jocul are un nou engine ce a fost construit din cap până în picioare pentru a încorpora noile îmbunătăţiri pe care echipa a vrut să le introducă în* Diablo II.



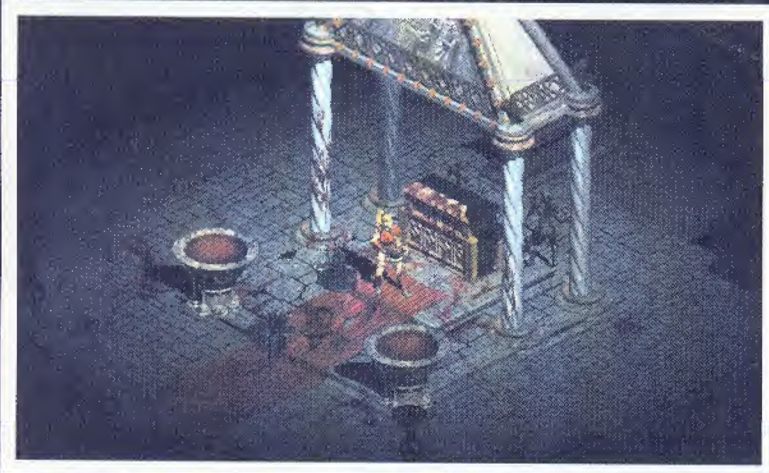
What's New?

Una dintre cele mai importate schimbări este reprezentată de micşorarea elementelor interfeţei, cum ar fi toolbar-ul din Diablo-ul *original. Rezultatul este că jucătorul va putea să vadă mai multe pe ecran, ceea ce conferă jocului un nou feeling. De asemenea, noul* Diablo *va avea şi un sistem de iluminare colorată (permiţând nişte efecte mult mai impresionante ale magiilor) precum şi sistemul de renderizare gouraud pentru ca suprafeţele obiectelor să fie mai clare.*

Dincolo de toate aceste îmbunătăţiri tehnice, echipa de design a lucrat şi la o serie de personaje noi. Orăşelul static din Diablo *– în care nu se întâmpla nimic – a fost înlocuit cu un mediu mult mai activ. „De-a lungul jocului, player-ul va vedea mai multe detalii şi mai multă mişcare în zonele paşnice" spune Roper. „Vor fi mai mulţi NPC's (non playing characters) ce se vor plimba prin sate şi avem de gând să adăugăm mai multă animaţie de fundal". Jucătorii vor fi recompensaţi de noile setări din sate care vor părea mult mai reale şi vii. Interacţiunea cu NPC's va părea mult mai autentică şi povestea din joc mult mai clară şi detaliată decât cea originală. Câteva dintre persoanjele din* Diablo *îşi vor face apariţia şi în* Diablo II*, cum ar fi bătrânul Deckard Cain şi probabil puştiul Wirt, care făcea rost de tot felul de arme pentru preţuri ridicate.*

Size DOES Matter… and the story, too

Deci despre ce este vorba în Diablo II*? Eroul din* Diablo *şi-a sacrificat viaţa într-o încercare nereuşită de a-l opri pe Diablo şi planul lui diabolic. Diablo a scăpat din închisoarea sa, iar acum are nişte planuri mult mai mari. Scăpând din Tristam, Diablo pleacă pentru a-şi mări influenţa într-o zonă mai largă. Diablo va fi ajutat şi de Baal şi Mephisto, alţi doi monştrii ai Răului primordial.*



Conform celor spuse de Roper, Diablo II *va fi de aproximativ patru ori mai mare decât jocul original, promiţând mai mult timp de jucat. „Jocul va fi alcătuit din patru acte separate", spune Roper. „Primul act este la fel de mare ca tot jocul* Diablo *original". Primul act se petrece în munţi unde un demon feminin – Andariel – a pus în lanţuri oamenii din acea zonă şi distruge tot ceea ce-i iese în cale numai pentru a-l impresiona pe Diablo, stăpânul ei. În mijlocul acestui act se află o mănăstire care o dată demult a fost casa celor din grupul Sisters of the Seeing Eye, din acest grup a făcând parte şi Rogue din* Diablo *original. După ce jucătorul o omoară pe Andariel va avansa la actul următor.*

În ceea ce priveşte personajele convenţionale din Diablo *(Warrior, Rogue şi Mage) acestea au fost considerate prea slabe pentru a rezista noii aventuri, în consecinţă au fost înlocuite cu unele noi. Aşadar, vă vor sta la dispoziţie cinci noi clase de personaje despre care puteţi afla detalii din oglinda din acest articol.*

Magii, arme, obiecte şi… Bighead?

Odată cu creşterea incredibilă a jocului, Diablo II *va înregistra o importantă creştere al numărului de arme, vrăji şi obiecte magice pe care jucătorul le poate găsi şi folosi. „Unele obiecte vor constitui un set" explică Roper. „De exemplu, s-ar putea să găseşti Sword of the Holy Avenger într-o anume zonă şi după aceea să dai peste Shield of the Holy Avenger într-o altă zonă.*

Toate aceste echipamente se vor vedea foarte clar şi pe ecran, adică se va observa când personajul îşi va schimba înfăţişarea de fiecare dată când va face rost de o altă armură sau armă. „În originalul Diablo*, am avut trei clase de armuri care erau reprezentate grafic pe personaj: uşoară, medie şi grea", spune Roper. „*Diablo II *va folosi un sistem nou care va permite schimbarea personajului de fiecare dată când acesta va lua o armură sau o armă nouă". Acest sistem va face din* Diablo *un joc mult mai interesant în multiplayer, pentru că fiecare jucător va arăta complet diferit de celălalt. Moartea monştrilor va fi şi ea mult mai variată, aceştia vor exploda, se vor rupe în bucăţele, vor arde, vor cădea aruncând o grămadă de sânge peste tot etc. etc. Nişte monştrii din* Diablo *vor reveni şi ei în* Diablo II*, printre care scheleţii, Fallen şi zombies. „Aceştia vor fi integraţi şi în acest nou joc pentru că echipei i-au plăcut" spune Roper. „Toţi ceilalţi monştrii din* Diablo II *sunt noi şi originali".*

Majoritatea monştrilor nu au fost arătaţi publicului pentru a constitui o surpriză. Un monstru am putea să vă prezentăm totuşi. Numele lui este „Bighead", un monstru umanoid imens cu un cap şi membre disproporţionate. Mai trebuie amintit că jucătorii vor întâlni şi personaje care să li se alăture în aventură.

Sergio

DIABLO II

Acestea sunt câteva dintre personajele pe care le veți întâlni pe plaiurile din Diablo II și câte un mic citat din înțelepciunea lor.

Akara, Rogue Priestess

Conducătorul spiritual al grupării Sisters of the Sightless Eye, Akara, se ocupă de problemele magice și mistice.

„Ochiul vede prin ceața timpului o mare victorie în viitor."

Charsi, Rogue Blacksmith

Charsi se ocupă de îmbunătățirea armelor. Jucătorul le va folosi mai bine în lupta împotriva Răului și terorii.

„Așa cum un erou are nevoie de arc și de săgeată, sau desenatorul de creion și hârtie, așa are și Charsi nevoie de un ciocan și o nicovală."

Gheed, Caravan Trader

Un om care prețuiește banii mai mult decât orice, Gheed păstrează multe obiecte importante de vânzare în căruța sa.

„Un mic diamant, un obiect de valoare este tot ce îți cer în schimbul armelor de care ai nevoie."

Kashya, Rogue Captain

Comandantul militar al grupării Sisters of the Sightless Eye. Comenzile lui Kashya sunt îndeplinite fără ezitare.

„Nu te întoarce până nu ai vărsat destul sânge inamic sau până nu te-ai înecat în propriu-ți sânge!"

Warriv, Caravan Leader

Deoarece caravana sa nu a putut să avanseze către est, afacerile lui Warrivs bazate pe transportul de călători prin deșert au încetat.

„Dați-mi voie să vă reamintesc că se poate ajunge în Est numai prin Citadelă."

Rogue Mercenary

La fel ca membrii grupului Sisters of the Sightless Eye, acești mercenari sunt luptători antrenați, cu niște abilități precise ca o săgeată.

„Disciplina noastră permite minții să găsească inima falsă a unui om, așa cum săgețile noastre găsesc inima adevărată a omului."



Amazon

Această puternică femeie face parte din nişte grupuri nomande ce cutreieră pe câmpiile din apropierea Mării Sudului. Călătoriile acestea i-au condus adesea în diferite conflicte cu alte populaţii, aşadar Amazon este antrenată pentru atacuri şi pentru apărare. Acest stil de viaţă a făcut-o destul de puternică, independentă şi capabilă să treacă prin orice fel de greutăţi. Este foarte bună în ceea ce priveşte trasul cu arcul, dar în acelaşi timp se pricepe la aruncatul suliţei şi a altor obiecte asemănătoare precum şi la lupta corp la corp. A fost deseori angajată ca mercenar şi dă dovadă de loialitate atâta timp cât sunt şi interesele ei în joc.





Necromancer

Din zonele mlăştinoase ale sudului apare un personaj misterios într-o pelerină. Necromancer-ul, după cum o explică şi numele, este un fel de vrăjitor ale cărui magii se ocupă în general cu învierea morţilor şi controlarea anumitor creaturi în interese personale. Deşi ţelul lui se identifică adeseori cu cel al Luminii, anumite persoane nu cred că acesta este cu adevărat de partea Binelui. Îndelungate ore de studiu în mausoleuri întunecate au făcut ca pielea lui să fie palã, iar figura sa scheletică. Mulţi l-au respins, dar nimeni nu s-a îndoit de puterea lui de Necromancer.



Sorceress

Una dintre femeile ce s-au răsculat şi s-au luptat cu secretele magiei folosite de bărbaţi, a ajuns să domine Clanurile din Est. Vrăjitoarea este un expert în creaţiile mistice ex nihilo. Deşi are anumite lipsuri în lupta corp la corp, magia de care dispune este foarte puternică atât în atac cât şi în apărare. Singuratică şi izolată, Vrăjitoarea acţionează pe baza unor motive şi etici de neînţeles pentru mulţi, care par câteodată capricioase şi chiar ofensive. În realitate, ea înţelege foarte bine lupta dintre Ordine şi Haos, dar şi rolul ei în această bătălie.



Paladin

Cavalerii din Westmarch ce s-au alăturat armatelor regelui Leoric sunt cinstiţi şi urmează îndeaproape învăţăturile lui Zakarum, Religia Luminii. Un luptător gata de acţiune, pentru care credinţa este un scut, şi care luptă pentru ceea ce crede că este corect. În plus, credinţa sa îi dă puterea de a-i binecuvânta pe prietenii lui şi de a-i blestema pe inamici.







Barbarian

Barbarul este un membru al triburilor mai puţin evoluate ale civilizaţiei şi refuză influenţa celor pe care îi consideră neputincioşi şi slabi. Bătăliile neîncetate ale triburilor şi continua luptă pentru supravieţuire într-un mediu sălbatic şi ostil se reflectă în puterea Barbarului. Deşi are lipsuri în ceea ce priveşte lucrurile sofisticate, Barbarul are un simţ dezvoltat al observării mediului înconjurător. Barbarul crede în chemarea spiritelor animalice pentru a-i oferi puteri şi abilităţi supranaturale, dar acestea nu vin decât să completeze excelentele tactici de luptă.

LEVEL DATA

Producător: Stainless Software
Distribuitor: SCI
Hardware: Pentium 166, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: Sfârşitul anului 1998

Tomb Raider III

Aventurile Larei continuă, de data aceasta însă, sub o altă formă. *TR3* aduce o mulțime de elemente noi, fiind de pe acum un titlu despre care s-au scris multe. Cu alte cuvinte, la orizont se întrevede o sechelă „adevărată".

În industria jocurilor, lucrurile se judecă cam în felul următor: „Dacă firma X vinde un milion de copii ale titlului Y, atunci hai să facem un Y mai mare și să vindem mai mult de atât". Și astfel începe războiul nesfârșit al clonelor. Istoria s-a repetat când Doom și Quake au spart piața. La fel s-a întâmplat când Myst a avut cel mai mare succes la vânzări. Și la fel s-a întâmplat când producătorii jocurilor Command&Conquer și Warcraft II au înregistrat venituri care pur și simplu au ieșit prin acoperișul companiei respective. Și așa ajungi la întrebarea: care este următorul titlu pe lista clonelor? Răspuns probabil: *Tomb Raider!*



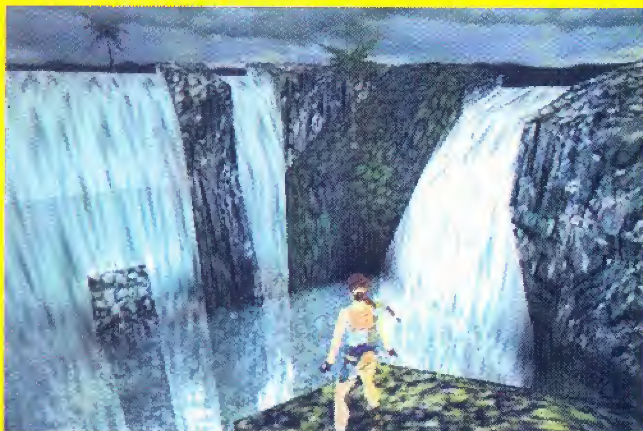
Spre deosebire de versiunile precedente, acum sunt prezente în Tomb Raider III o mulțime de noi elemente. Detaliile grafice au fost mult îmbunătățite, iar jocul promite foarte mult la prima vedere.

Go Lara!

Pentru mulți gameri, Tomb Raider și Lara Croft au însemnat pentru genul acțiune/aventură third-person ceea ce a însemnat first-person-ul Doom pentru istoria jocurilor. După ce **Eidos** a vândut milioane de exemplare din Tomb Raider și Tomb Raider II pentru PC și Playstation, compania a descoperit cu uimire că gamerii sunt însetați de action/adventure-uri în care poți explora, căuta, rezolva puzzle-uri și ocazional, împușca câte ceva. Această descoperire a câștigat interesul și altor companii. De exemplu, Red Orb intenționează să scoată pe piață un remake al odată renumitului titlu Prince of Persia. La fel, Raven și Activision refac Heretic-ul, în dezvoltare având acum Heretic II, un third-person fantastic. Chiar și Psygnosis intenționează să lanseze un action-adventure în care gamerul are minunata și inedita ocazie de a călări un dragon care scuipă (bleah) foc la intervale regulate. Acestea sunt doar câteva din titlurile care urmează pașii Larei și care, printre altele, sunt destul de promițătoare. N-aș vrea să numesc aceste jocuri clone pentru că fiecare aduce ceva nou și inedit. Și, bineînțeles, aceste produse sunt pline de imaginație și chiar promit foarte mult!

She's Back!

Când a fost lansat Tomb Raider pentru prima dată, acum vreo doi ani, gamerii au fost pur și simplu captivați, nu atât de eroina Lara Croft, cât de noua tehnologie folosită și de jucabilitate. Astfel, **Core** a dezvoltat o tehnologie 3D, care până-n acel moment era folosită numai pentru titluri shoot'em'up, și a dezvoltat-o pentru a crea un spațiu tridimensional complet diferit. Tomb Raider era în mod fundamental un joc de acțiune – Lara dispunea de arme puternice pe care nu se temea să le folosească. În schimb, jocul era în așa fel construit încât în cadrul confruntărilor armate nu punea la încercare reflexele gamerilor. Toată acțiunea era concentrată pe aventură, explorare, descoperire și puzzle-uri. Dacă mai apărea câte un inamic ce trebuia împușcat,



Detaliile grafice sunt absolut devastatoare. În imaginea alăturată puteți vedea cât de bine a fost realizată apa și dinamica acesteia. Poate concura chiar și cu detaliile din Unreal. Absolut nimic nu lipsește din acest perisaj. În apă s-ar putea să găsiți chiar și niște peștișoridrăguți care umblă de colo-colo.

o făceai adesea fără prea mari probleme.

Încă de la prima vedere, *Tomb Raider III* este total diferit de celelalte două versiuni anterioare. Noua grafică aduce lumea Larei mult mai aproape de realitate: umbrele și efectele de lumină sunt acum mult mai bine realizate, fiind mai clare și mai reale (în special atunci când folosești torțe), iar apei i-a fost adăugat un efect translucid, lucru care schimbă mult atmosfera jocului. De asemenea, a fost modificată un pic și partea în care Lara se uită în jurul ei, de data aceasta mișcările realizându-se mult mai natural. În plus, producătorii s-au gândit să mai dezvolte un pic și engine-ul grafic, astfel încât să mai apară și ceva efecte și lumini colorate. Ah! Și bombă fraților: Lara are acum urechi!

Oricum, există o serie de modificări majore în lumea lui Tomb Raider: jocul va fi mai puțin linear ca până acum. Lara va dispune de o locație centrală de unde poate alege misiunea pe care vrea s-o ducă la bun sfârșit. Acum gamerul este cel care stabilește ordinea în care vrea să parcurgă misiunile. Astfel, acesta poate începe o misiune, pe la jumătatea acesteia poate salva, după care se poate întoarce în meniul principal și de aici poate începe o nouă aventură. Chiar mai mult, producătorii au promis realizarea unui sistem prin care să se facă o salvare automată, care poate fi mai apoi utilizată ori de câte ori se dorește. Apoi, producătorii s-au gândit că în funcție de cum termini un nivel, să ofere și ceva bonus-uri. Dar supriza cea mare a venit în momentul în care producătorii au grăit că s-ar putea ca salvările jocului să fie făcute numai la terminarea unei misiuni. Cele din timpul misiunii se vor putea realiza doar dacă sunt găsite niște cristale, bineînțeles ascunse și greu de găsit. Don't worry, be happy - că doar există cheat-uri.

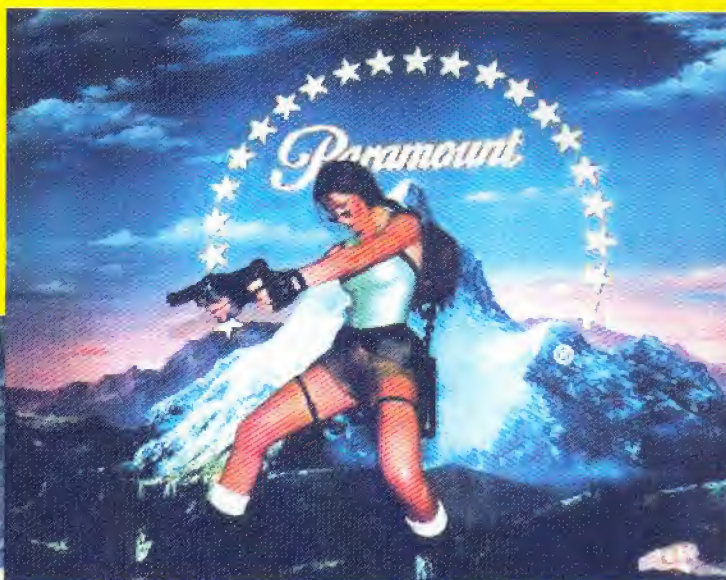
Lara imită maimuțele

O altă caracteristică nouă este aceea prin care Lara va fi capabilă să execute o serie de mișcări a la maimuțele din junglă. Mai precis, vor exista locații în care se vor afla mai multe bare paralele. Astfel, Lara se va agăța cu amândouă mâinile de prima bară, apoi va lua o mână de pe aceasta, va face o pendulare scurtă, se va agăța de următoarea bară și după aceea va face același lucru în continuare. Această idee a fost inițial coneputā pentru ce-a de-a doua versiune a jocului (Tomb Raider II), însă echipa de programatori n-a mai avut timp și astfel s-a renunțat la un lucru destul de interesant zic eu. Stați, că ideile nu s-au terminat aici: Lara încearcă să-l imite și pe Speedy Gonzales... sau o fi Ben Johnson? Oricum, vorba românului: „Fuga-i rușinoasă, da-i sănătoasă a naibii!". Așa încât, în situații disperate, Lara va dispune de ceva energie extra, care-i va permite un sprint sănătos care o va ajuta să iasă din... încurcătură. De asemenea, Lara va fi acum capabilă să deschidă ușile la fel cum o face fiecare dintre noi, acestea fiind acum de dimensiuni oarecum obișnuite. Și dacă, de exemplu, pe o masă se va afla un obiect, Lara nu va mai fi nevoită să sară întâi pe aceasta pentru ca mai apoi să-l culeagă, ci pur și simplu va întinde mâna și va lua de acolo ce i se cuvine. În sfârșit, intrările pasajelor secrete vor fi dispuse acum și undeva în apropierea solului, astfel încât eroina noastră se va întinde pe burtă și apoi așa, târâș-grăpiș, va ajunge în locațiile ascunse.

„Ochii gamerilor asigură succesul jocurilor!"

Ce vedeți mai sus este un citat preluat din materia mea cenușie. Cu alte cuvinte, tocmai am vărsat expresia asta, și cred că am dreptate când spun că, dacă un joc e bun din punct de vedere grafic, e imposibil să nu aibă ceva succes la public. Punct și de la capăt: vizual, jocul pare mult mai curat decât Tomb Raider II – mai ales că *TRIII* va putea rula și în modul hi-res. Majoritatea noilor efecte – precum cele dinamice de

lumină, reflexiile apei şi mişcarea acesteia - conferă jocului o nouă doză de realism. În plus, în *Tomb Raider III* există un nou efect prin care apa capătă o nuanţă roşiatică în cazul în care Lara distruge ceva inamici subacvatici. Până aici toate bune, aşa că ne-am întrebat: „Bă frate, da' Lara de ce vehicule şi arme noi va dispune?". Păi, cum să vă spun, armele vor fi şi ele un pic modificate, da' în nici un caz nu vor lipsi Uzi-urile şi shotgun-urile (bag sama că o să avem de-a face şi cu ceva AG-uri mai sofisticate). Cât despre vehicule – no limits! Vor fi bărci, scutere de zăpadă şi de apă, poate niscaiva tancuri şi ceva Mig-uri (ultimile două







sunt fabulaţii de-ale mele, pe care nu m-am abţinut să nu le scriu – chiar mi-aş dori să existe aşa ceva), ce să mai vorbim de maşini şi motociclete. Spus mai pe româneşte: tacâmul va fi complet, desertul lipsind însă din motive necunoscute bucătarilor şefi (glumeam).

Şi în timp ce mă preocupam foarte intens de rezolvarea misterului ce pluteşte în jurul vehiculelor ce vor fi folosite de Lara în *TR3*, am dat peste ceva şi mai ciudat: **Eidos** va readuce în scenă renumiţii şi anticii dinozauri. Nu era de-ajuns că trebuia să faci faţă unor ţărănoi cu puşti cât China, acum mai trebuie să te descurci şi cu nişte bestii însetate de sânge care mai au în plus şi nişte dinţi de oţel. T-Rex nu este nici pe departe o specie dispărută (cel puţin pentru **Eidos**). Oricum, pe lângă dinozauri vor mai exista şi ceva animăluţe drăgălaşe care seamănă foarte bine cu nişte peşti Piranha. Aşa că deschideţi ochii şi nu ezitaţi să folosiţi în loc de undiţă un pacheţoi de dinamită sau ceva asemănător. Pe lângă numeroase alte chestii minuscule, ţin să vă mai spun că vor mai exista şi vreo 15 nivele care vor fi împărţite în trei aventuri distincte, care vor putea fi jucate aleator. De data aceasta, Lara va vizita Londra (măcar aşa să vedem şi noi oraşu' ăsta, că viză n-avem de unde lua – poate doar de la mafie), Pacificul de Sud, India şi chiar Area 51 (renumita Zonă 51 unde-şi fac veacul extratereştrii, organizaţiile secrete americane, dosarele X şi acum şi Lara). Nivelele vor fi mult mai puţin lineare ca în versiunile precedente, iar obiectivele misiunilor vor fi de asemenea mult mai variate. De exemplu, în Londra, Lara va face adevărate demonstraţii de acrobaţie pe acoperişurile caselor până va ajunge într-o clădire de unde va trebui să extragă un artefact. Astfel, în loc ca eroina noastră să înceapă să tragă în orice băiat rău care se află în această clădire, ea va începe să-şi etaleze cunoştiinţele în materie de sisteme de alarmă (poate mai învăţăm şi noi câte ceva şi dăm o spargere adevărată la Barca Mondială – sau o fi Banca Mondială?).

Cu puţin înainte de finish...

Mi-am amintit că mai am ceva să vă spun! Lara va dispune şi de o serie de mişcări speciale care uneori vor fi cheia rezolvării unor puzzle-uri. În rest, prea multe nu se schimbă! Cum vor fi manevrate armele? Simplu... uşor de tot chiar – ca şi-n Tomb Raider II. Deci, în ceea ce priveşte acest aspect, Tomb Raider II este din nou peste tot. **Eidos** nu s-a atins de auto-armare şi auto-tracking. Totuşi, trebuie să amintesc că de data asta armele vor scoate fum, tuburile gloanţelor trase vor fi aruncate care încotro, iar ca bonus va exista şi un efect care va imita flăcările scuipate de arme în timp ce trageţi. Puzzle-urile vor fi cam la fel cu cele pe care le-aţi putut vedea în versiunile precedente. Şi cum nimic nu are farmec fără ceva filmuleţe – Lara va face un adevărat spectacol în genul Indiana Jones sau James Bond. Aşa că faci o misiune – vezi un filmuleţ drăguţ... şi tot aşa până termini jocul şi este lansat şi Tomb Raider-ul pe marile ecrane. Da' n-am spus mai nimic despre capcane! Ei bine, ăstea sunt numeroase şi, în plus, deosebite prin caracterul lor devastator şi trist pentru fani. Aşa că nu vor lipsi funiile care-ţi vor agăţa picioarele lăsându-te cu capul în jos şi fără nici un fel de replică. Vor exista şi inamici noi, care-s mai drăguţ realizaţi (poate chiar îţi vor zâmbi din când în când). Oricum, *Tomb Raider III* va fi cu siguranţă unul din cele mai reuşite titluri ale anului 1999, fiind deja de pe-acum un titlu mult aşteptat.

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Core Design
Distribuitor: Eidos Interactive
Data de lansare: Sfârşitul anului 1999

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Odată ce disputele legale au devenit istorie, cei de la *Activision* s-au apucat cu hărnicie să termine *Civilization: Call to Power*, hotărâți să încheie până încep cumpărăturile de Crăciun. Şi după devotamentul cu care lucrează, se pare că îşi vor atinge obiectivul

Războiul dintre **Activision** şi MicroProse asupra dreptului de folosinţă al numelui Civilization pentru jocuri s-a terminat cu MicroProse în postura de învingător. Cu toate acestea, ei le-au oferit celor de la **Activision** dreptul de a-şi produce propriul joc Civilization, astfel încât, pentru moment, *Civilization: Call to Power* pare să fie a treia generaţie de Civ. Deci, cum va arăta jocul produs de **Activision**? După ce am văzut un scurt demo, pot spune că influenţele originalului Civilzation se văd pretutindeni, de la cum arată jocul până la stilul de joc. *Civilization: Call to Power* se întinde pe o perioadă de aproximativ 7000 de ani, din era nomadă (4000 BC), până în viitorul îndepărtat (3000 AD). După propriile declaraţii, obţinerea dreptului de a produce noul Civ a umplut de bucurie studiourile **Activision**, care şi-au dat seama totuşi de imensa responsabilitate pe care şi-au asumat-o. Cum să continue unul dintre cele mai tari jocuri care s-au produs vreodată, dacă nu cumva CEL mai tare. Iată dilema în care se afla conducerea **Activision**. Primul lucru care l-au făcut, a fost să studieze cu atenţie primele variante ale Civ-ului, pentru a afla ce l-a făcut să fie atât de apreciat de gameri. Şi au descoperit două lucruri fundamentale. În primul rând, ideea jocului este fantastică şi provocatoare. Gândul că poţi lua un amărât de settler prin anul 4000 BC şi din el să construieşti un imperiu imens ce va dăinui peste 6000 de ani, este cu adevărat irezistibil. Nici un alt joc nu a reuşit acest lucru, majoritatea putându-se considera fericite daca au reuşit să ocupe câteva sute de ani. În al doilea rând, jocul permite o mulţime de strategii. Categoric, Civ este jocul cu cel mai mare grad de „rejucabilitate" dintre toate jocurile. Am o grămadă de prieteni care încă mai joacă Civ şi care sunt convinşi că strategia lor e cea mai bună, şi nici unul dintre ei nu are aceeaşi strategie de dezvoltare. În consecinţă, **Activision** s-a hotărât să accentueze aceste atuuri cu ajutorul a trei noi îmbunătăţiri: o interfaţă uşoară, o grafică de excepţie şi modul multiplayer. Deasemenea, s-a prelungit durata jocului cu încă 1000 de ani (*Civilization: Call to Power* se termină în 3000 AD). Un lucru bine-venit, acum tu fiind cel care îţi decizi viitorul. Dacă viitorul imperiului tău arată cam ca în Blade Runner, superpopulat, poluat, şi cu multă nefericire în rândul populaţiei, aceasta se datorează modului tău de a guverna. Dacă dimpotrivă, ai un viitor gen Star Trek, cu oameni fericiţi şi egali în drepturi, cu poluare zero este tot rezultatul guvernării tale. Jocul are mai multe moduri de a se încheia, şi toate sunt la fel de atractive.



Strategie pe pâine

Deşi Sid Meyer nu are nimic de a face cu această nouă variantă de Civ, Civilization: Call to Power păstrează toate elementele care au făcut faimos originalul Civilization. Jucătorul va continua să cerceteze tot felul de ştiinţe şi tehnologii într-o cursă împotriva timpului şi a concurenţei pentru dominarea lumii. Atât de familiarul sistem turn-based de management şi expansiune va fi folosit din nou. Acesta îl va ajuta pe jucător să-şi dezvolte cultura, în timp ce-şi întăreşte poziţia militară, politică şi ştiinţifică. Ca şi predecesorii săi, Call to Power se întinde pe o perioadă foarte lungă de timp, începând din negura istoriei şi încheindu-se atunci când omenirea a atins stelele, undeva într-un viitor îndepărtat. Începând cu o mică populaţie nomadă, trebuie să-ţi extinzi încetul cu încetul zona de influenţă, să cucereşti, să faci comerţ, diplomaţie sau să construieşti pentru a-ţi dezvolta şi întări civilizaţia. Un lucru nou şi interesant este că nu toate războaiele se câştigă pe câmpul de luptă. Activision a introdus ceea ce ei numesc

„Unconventional Warfare". Majoritatea jocurilor de strategie au numai unităţi militare, de atac, apărare sau speciale. Dar, ca şi în realitate, există mai multe moduri de a purta un război – războaie religioase, economice, de producţie, biologice, etc., şi multe dintre acestea nu implică neapărat o declaraţie de război oficială. Scopul clericilor, avocaţilor şi altor unităţi non-militare este de a oferi jucătorului strategii noi mai bune şi mai complexe, cu ajutorul cărora să-şi slăbească adversarul. Acestea pot varia de la terorismul biologic până la convertiri religioase, implantări de viruşi sau chiar pe căi legale. Şi

IZATION

TO POWER

asta nu e tot, fiecare decizie pe care o iei, va avea consecințe în turn-urile următoare. De exemplu, poți introduce un nanovirus în rețeaua de computere a adversarului, pentru a-l slăbi infrastructura. Inconștient însă, virusul se va extinde, infectând și orașele din jur, posibil ale unui alt popor. În timp, acest virus poate declanșa un război neașteptat, iar încercările tale de a-l aplana se vor lovi de un zid de netrecut. Și, în cel mai rău caz, virusul se poate întoarce împotriva ta, distrugându-ți toată rețeaua și producând un haos de nedescris. Însă noutățile nu au atins numai acest domeniu. Ca și până acum, vei construi irigații, mine, drumuri, căi ferate, etc. Și fiindcă jocul s-a mai lungit cu 1000 de ani, vor exista și alte îmbunătățiri futuriste (mag lev trains). Dar toate acestea nu vor mai fi construite cu settleri sau ingineri, deși aceste unități vor exista în continuare. În Civ2, atunci când descopereai „refrigeration", pierdeai ore întregi doar aranjându-ți settlerii/inginerii pentru a îmbunătăți terenurile. Activision s-a hotărât să reducă din acest timp. Și astfel, settler-ii nu mai au nici o treabă cu îmbunătățirea terenurilor. Acest lucru se realizează acum la nivel general. În funcție de bogăție, productivitate și tipul de guvern, la începutul fiecărui turn vei primi un număr de puncte de dezvoltare. De exemplu dacă ai 10 astfel de puncte, te duci la improvements și vezi că o fermă necesită 2 puncte iar un drum 1 punct. Dacă vrei să faci câteva ferme, selectezi pe hartă zona unde vrei să le construiești, și lucrul începe imediat, considerându-se că muncitorii din orașul cel mai apropiat se ocupă de această muncă. Ca și în Civ2 va dura câteva turn-uri până când lucrul va fi terminat. Punctele neconsumate vor fi păstrate pentru turn-ul următor. Toate aceste îmbunătățiri sunt strâns legate de dezvoltarea tehnologică și au mai multe nivele (irigații, ferme, etc.)

Mult mai ușor de manevrat

Designer-ii au pierdut foarte mult timp îmbunătățind și finisând interfața jocului. Și rezultatele sunt peste așteptări. În loc să te ocupi de fiecare oraș în parte – ceea ce poate fi destul de supărător atunci când deții un imperiu foarte întins și cu multe citadele – vei putea acum să faci linii de producție. Îți faci o ordine de construcție a clădirilor și unităților pe care o salvezi și pe care o vor urma apoi toate orașele. Vei putea în continuare să decizi și pentru fiecare oraș în parte. Un lucru asemănător poate fi folosit și în cercetarea științifică. Dacă vrei de exemplu să descoperi automobilul, îl alegi din lista de științe și calculatorul va cerceta automat toate tehnologiile de care ai nevoie pentru a descoperi automobilul. S-a îmbunătățit mult și city screen-ul, iar acum ai la îndemână mereu informații despre orașele tale sortate după bogăție, productivitate, fericire, mărime sau comerț, etc. Un alt lucru care o să ne facă zilele mai ușoare este faptul că poți accesa orice oraș direct din city screen, fără a mai fi nevoie să-l cauți înebunit pe hartă. Și super cool, s-a introdus butonul de „maximize". Ce face acest buton? Păi, ne face viața mai ușoară. Ai descoperit industrializarea și vrei să construiești în toate orașele tale fabrici? Nimic mai simplu, apeși butonul „maximize". Ești ocupat până în gât cu construcții și tocmai acum și-a găsit inamicul să te atace? No problem, apeși butonul magic „maximize!" și toate orașele tale, sau câte dintre ele vrei, se vor apuca de recrutat trupe. Activision a preluat torța Civ și are de gând să o poarte cu mândrie mai departe. Au luat Civ2 și au încercat să repare cele mai multe dintre plângerile gamerilor pasionați de acest gen, cum ar fi AI-ul prea slab sau lipsa animațiilor. Faptul că jocul se întinde până în anul 3000 AD a permis crearea unor trupe noi gen Star Trek ca și tipuri noi de guvernare. Și un lucru interesant, fiecare unitate, și nu sunt deloc puține, a fost desenată cu mâna și apoi transferată în calculator. În plus, li s-au oferit patru tipuri de animații: deplasare, pentru „somaj", luptă și câte una pentru victorie sau moarte. Alte animații drăguțe sunt valurile ce izbesc țărmurile sau modul cum un submarin explodează și se scufundă. Însă nu trebuie să te sperii, aceste animații nu sunt mai complexe decât, hai să zicem, cursorul tău de la Win 95 și în consecință nu necesită îmbunătățiri ale plăcii video. După cum susțin tipii de la Activision, grafica este foarte importantă din două motive: 1) ajută la prezentarea cât mai bună a ideii jocului și 2) apropie jocul de aria cunoscută sub numele de artă. De aceea s-a și acordat mai multă atenție desenării trupelor. O trupă de apărare va arăta DEFENSIV, pe când una de atac va fi dotată cu armament din greu. Astfel, jucătorul va reuși să-și dea seama de puterea sau slăbiciunea forțelor sale fără să fie nevoit să consulte documentația trupei respective.

Nici multiplayer-ul nu a fost uitat, iar **Activision** a avut grijă să introducă în joc toate variantele posibile de joc în rețea, de la e-mail până la Internet. Oricum, cea mai mare bilă neagră Civ-ul a obținut-o din faptul că AI-ul trișa. Îmi amintesc cum ne prăpădeam de râs când un tanc nu reușea să înfrângă o unitate phalanx. Stăteam și căutam tot felul de variante prin care amărâtele de sulițe puteau străpunge blindajul unui tanc. **Activision** a obligat acum AI-ul să se supună acelorlași reguli ca și tine. În locul vechiului „dacă A, atunci B", ei au produs un nou



În consecință nu va fi ușor să le editezi. Dar **Activision** a promis că nu vor fi cu totul de neschimbat, iar cei ce au ceva cunoștințe de programare vor putea să schimbe, dacă doresc, înfățișarea și calitățile trupelor. După cum am mai spus, faptul că jocul a mai primit 1000 de ani, a permis crearea de noi tipuri de unități și forme de guvernământ. Unul dintre cele mai cool o să fie, probabil, guvernul Eco-Topian. Acesta e un fel de amestec dintre Green Peace și Fundamentalism, iar teoria lui de bază sună cam așa: este OK să îi killer-ești pe ceilalți atâta timp cât o faci pentru a proteja mediul înconjurător. Odată cu acest tip de guvern vei avea la dispoziție și câteva unități ceva mai trăsnite, ca Eco-Terorist, care poate transmite niște viruși ce pot duce o civilizație avansată înapoi în epoca de piatră. O altă trupă, la fel de periculoasă, este Infector-ul, care transmite niște viruși biologici ce îți pot distruge întregul comerț și îți vor decima populația. Bineînțeles că acestea nu sunt singurele surprize pe care ni le pregătește *Civilization: Call to Power*, multe altele ne vor încânta odată cu lansarea lui în apropierea Crăciunului. Încă de pe acum se anunță a fi un concurent serios pentru Civ-urile produse de Sid Meyer.

În final

Odată ce un Civilization dispare încet în negura timpurilor, un altul vine imediat și îi ia locul. Dacă acesta va fi unul mai puternic sau doar un ecou al unui Civilization de mult apus, nu putem ști deocamdată, dar merită să aștepți pentru a vedea cu proprii tăi ochi.

A sosit timpul pentru a fi cu adevărat un lider! Cum va putea o națiune să supraviețuiască? Cum va putea ea să se dezvolte și să prospere? Iată câteva întrebări la care numai tu poți răspunde în *Civilization: Call to Power*. Din timpurile cele mai vechi până la frontierele necunoscute ale viitorului, îți vei construi propriul imperiu din nimic. Fii cel mai deștept, stăpânește mușchii, exercită-ți dreptul natural. Lumea așteaptă ordinele tale. RĂSPUNDE CHEMĂRII PUTERII!

Claude

LEVEL DATA

Producător: Activision
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 166, 16 Mb RAM
Placă 3D: Opțional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: Sfârșitul anului 1998

LEVEL PREVIEW



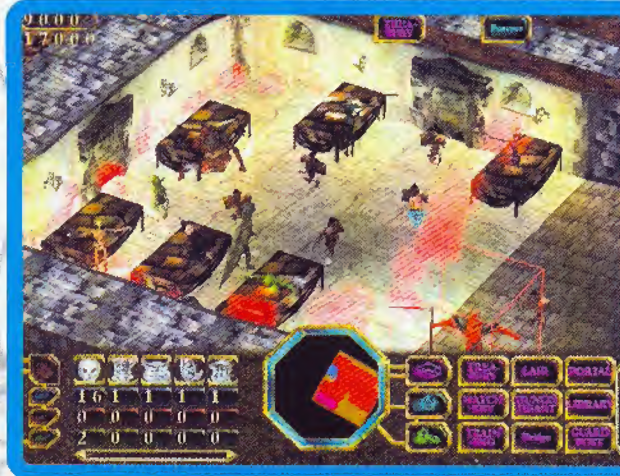
Dungeon Keeper II

Ei, asta da joc ce merită să fie aşteptat cu sufletul la gură. Continuarea celebrului Dungeon Keeper.



Versiunea originală a acestui joc, care a câştigat o grămadă de premii pentru originalitate şi realizare, a fost lansată în luna iulie a anului 1997. După care a urmat un add-on numit Deeper Dungeons, la sfârşitul anului 1997. Acum, **Bullfrog**, casa de jocuri care s-a ocupat de jocul original, şi-a găsit de lucru la continuarea mult aşteptată a jocului.

Nick Goldsworthy a afirmat în ceea ce priveşte jocul: „Vrem să punem o poveste mai bună în acest joc, poveste expusă chiar de la început. Istoria principală se referă la existenţa a 20 de diamante ascunse în peşterile cu care sunteţi deja familiari, iar fiecare dintre aceste diamante constituie o parte dintr-un inel special. Tu, Dungeon Keeper-ul, va trebui să completezi toate cele 20 de nivele pentru a aduna cele 20 de nestemate. De îndată ce te afli în posesia inelului special, o uşă se va deschide către lumea de afară, permiţându-ţi să părăseşti adâncurile. Va trebui să te foloseşti de impi pentru a aduce la un loc, în inima dungeon-ului, cele 20 de diamante, înainte să „jump to the next LEVEL". Acest lucru poate să vi se pară foarte uşor, dar de fapt este ceva mai complicat. „Există misiuni speciale, stealth, în care va trebui să-ţi ascunzi unele creaturi în umbră, iar pe altele să le pui să fure anumite obiecte, precum şi misiuni în care va trebui să interceptezi un anume convoi pentru a pune mâna pe diamant. De data aceasta ne-am concentrat mai mult pe creaturi, pe abilităţile lor, rezistenţa lor la diferite efecte şi aşa mai departe".



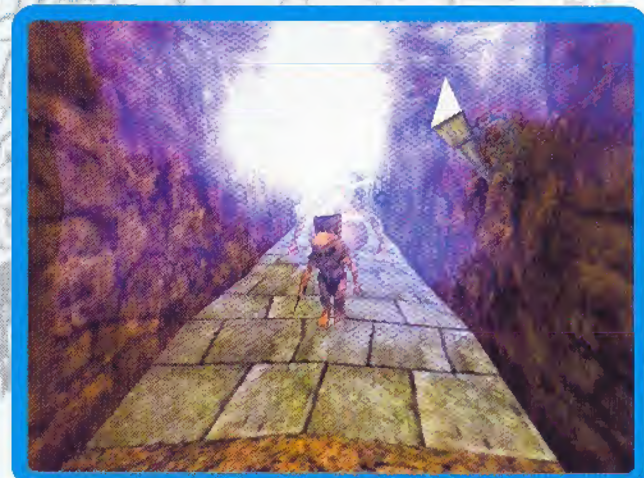
„În jocul original puteai să tot antrenezi creaturile pentru ca ele să devină mai puternice. Acum, cu toate că antrenamentul va rămâne valabil, va fi necesar şi un „antrenament" mai adevărat. Aşadar, vei putea să arunci creaturile într-o prăpastie unde să se bată între ele. Toate celelalte creaturi se vor aduna să observe spectacolul, iar cea care va rămâne în picioare va câştiga o grămadă de experienţă."

Jocul va avea şi o serie de noi personaje. Cel puţin aşa afirmă Nick: „Da, vor exista creaturi noi. Spre exemplu, un Dark Knight cu ochii roşii şi armură anti-paladin; un hoţ care este asemănător cu un soldat din Commandos şi poate fi foarte folositor în jocurile multiplayer, şi un Dark Angel care poate transforma cadavrele în schelete gata de luptă. Şi alţii, desigur."

Pe lângă aceste personaje noi mai există şi o grămadă de noi capcane, care mai de care mai originală. Există o capcană asemănătoare cu o turelă, care poate detecta creaturile adverse şi le poate ataca. Alta are înfăţişarea unui gargoyle şi sperie anumite creaturi care vor intra în goană în alte capcane. Alte curse ar mai fi cea cu ţepi ascunşi şi una mai specială cu ajutorul căreia puteţi conecta mai

Schimbări radicale?

Una dintre schimbările fundamentale din joc este cea legată de lupta din *Dungeon Keeper*. În jocul original era foarte simplu şi chiar primitiv, luai o grămadă de creaturi, le puneai pe toate la un loc şi ele se luptau. *Dungeon Keeper II* va pune ceva mai mult accent pe strategie, de exemplu, dacă laşi creaturile într-un pătrat, ele se vor deplasa în pătratele adiacente şi nu vei putea lăsa o creatură în capul alteia. Aceste lucruri vor face cu siguranţă din *Dungeon Keeper II* un joc mai strategic. O altă îmbunătăţire o constituie construitul camerelor care se va face mai uşor. Puteţi construi mai multe pătrăţele deodată prin selectarea lor, în loc să construiţi bucăţică cu bucăţică.





multe capcane diferite. Când una dintre curse se va declanşa, se vor declanşa şi celelalte legate la ea. Aşadar, pot ieşi o grămadă de combinaţii originale. Numărul şi diversitatea capcanelor va depinde de cât de multă energie eşti dispus să consumi pe workshop. În trecut, tot ce te-ar fi costat ar fi fost aur, dar acum cei de la Bullfrog au introdus şi mana care va fi folosită în majoritatea vrăjitoriilor şi capcanelor. Mărimea camerelor, precum şi experienţa totală a fiinţelor tale (şi desigur, numărul lor) generează această mana.

Staţiuni şi facilităţi pentru creaturi...

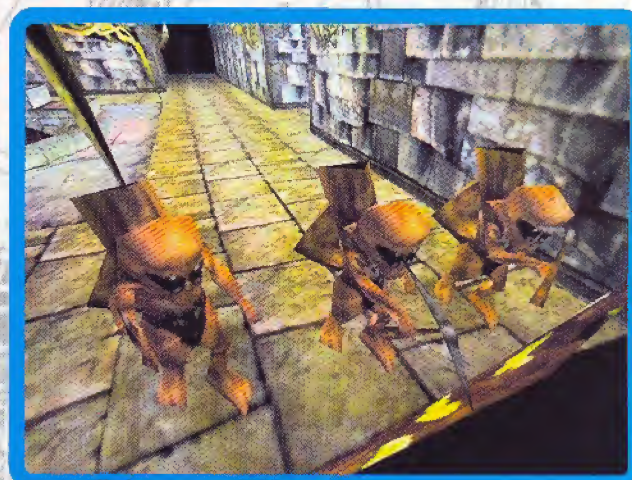
Nick Goldsworty continuă cu explicaţiile: „Jocul va avea de asemenea noi vrăji pentru creaturi şi uşi noi pe lângă capcanele deja menţionate. Vor mai exista de asemenea şi o serie de camere noi dintre care amintesc doar două: un cazino şi prăpastia de care am mai vorbit, prăpastie în care se antrenează personajele. Folosirea magiilor unei fiinţe depinde de nivelul ei de experienţă. De exemplu, un vampir poate crea 5 schelеţi dacă se află la cel mai înalt nivel de experienţă. Majoritatea încăperilor din Dungeon Keeper au fost păstrate din simplul motiv pentru că au funcţionat excelent, iar singura modificare va fi adusă înfăţişării lor, vor arăta mai bine. Am vrut să facem ceva mai multe camere, ceea ce s-a şi întâmplat, dar am pus accentul mai mult pe creaturi. Am pus accent şi pe comportamentul lor astfel încât, dacă se simt puţin supărate sau plictisite, le poţi înveseli cu o vizită la cazino. Se poate vei pierde ceva aur, dar măcar le-ai ridicat semnificativ moralul."

Ceea ce s-a mai îmbunătăţit este interfaţa, care de data aceasta arată mai bine. Primele trei nivele se vor constitui ca nişte lecţii pentru ca jucătorul să se obişnuiască cu ea. S-au creat aceste nivele pentru a-l ajuta pe jucător, nu s-a vrut ca jucătorul să dea din prima peste 20 de iconograme diferite şi să nu ştie ce face fiecare. Iconogramele îşi vor schimba mărimea de la un nivel la altul, depinzând de câte butoane trebuie listate. În primul nivel sunt numai câteva, aşadar butoanele vor fi mai mari. Cu cât apar mai multe, cu atât ele se vor micşora pentru a face loc celorlalte. Probabil că se va face şi un favourite bar, similar cu cel din Win95, iar acolo o să plasaţi butoanele care vă interesează cel mai mult.



Creaturile vor continua să apară printr-un portal care va folosi un efect vizual special... ce seamănă cu ondularea apei. Torţele de pe pereţi vor lăsa să cadă mai multe umbre (asemănătoare cu cele de la meciurile în nocturnă unde se pot vedea până la 4 umbre), acestea fiind în real-time. Nick afirmă: „Dacă pui o creatură să treacă repede prin dreptul unei torţe, lumina va pâlpâi din cauza curentului de aer" ca la o lumânare.

Cei care dispun de conectare la Internet vor putea să joace multiplayer pe Net, iar cei care au o reţea normală vor putea juca de asemenea un *DK II* cu prietenii. **Bullfrog** se gândeşte la aproximativ 16 (!) jucători în reţea. Jocurile de reţea se pot configura în toate felurile, existând până la 50 de opţiuni. **Bullfrog** a creat şi un editor de hărţi, dar nu se ştie încă dacă va fi inclus în joc. Pentru cei care nu au răbdare, va exista posibilitatea de a lua diferite hărţi de pe Internet, chiar de la site-ul **Bullfrog**. Se vor putea download-a şi monştrii noi, capcane şi tot ce se mai poate face cu un editor.



Slap Your Chick

Pentru că noi suntem aşa, mai sadici din fire... şi nu mă refer numai la mine, mă refer mai la toţi gamer-ii, ne-am interesat dacă va fi posibil să pleznim în continuare puii de găină. Răspunsul este DA. Şi ce e mai frumos, este că puii nu vor mai fi limitaţi la număr. Adică, dacă construieşti o crescătorie prea mică, puii vor începe să iasă pe afară şi să se plimbe prin tot nivelul... Desigur, nu vor reuşi să ajungă prea departe pentru că restul fiinţelor îi vor mânca, iar iubitul nostru Horn Reaper (pe care l-aţi admirat în filmul de pe CD-ul Level cu numărul 11/1998) nici nu se va sinchisi de micile găini şi le va călca pur şi simplu, ceea ce va crea un mic, scurt dar amuzant artificiu de pene. Probabil că cei de la protecţia animalelor vor fi împotrivă dar...

Echipa care se ocupă în prezent de *DK II* nu este aceeaşi cu echipa care s-a ocupat de DK I. Bineînţeles că



Să vedem ce mai zice Nick Goldsworthy despre jocurile de pe piață și despre evoluția jocurilor

Level: Vedeți niște schimbări radicale în industria jocurilor?

Nick: Acum există o adevărată industrie globală a jocurilor. Dacă firmele mici nu se contopesc cu marile companii, cel puțin trebuie sau sunt obligate de împrejurări să facă alianțe cu firmele mai puternice. Sid Meyer a părăsit Microprose pentru a forma o altă companie, dar mai apoi a format o alianță cu Electronic Arts care, dacă încă nu ați aflat, a cumpărat Westwood. Majoritatea firmelor realizează beneficiile unei astfel de alianțe concretizate prin faptul că jocurile sunt distribuite în mai multe zone din lume și au o publicitate sporită. Iar firmele mai mici pot să-și vadă în cele din urmă jocurile pe rafturi. Este o meserie scumpă și în acest moment au loc diferite polarizări.

Level: În ceea ce privește distribuția de jocuri de la Bullfrog, vă îndreptați atenția spre anumite zone?

Nick: Oarecum. În Japonia versiunea jocurilor pentru PlayStation se va vinde mai bine și, de aceea, va trebui să le oferim ceea ce vor... poate o să facem și un samurai pentru ei. În Europa, Germania reprezintă cea mai mare piață de desfacere, dar, din nefericire, ei sunt destul de asprii în ceea ce privește etica unui joc, așa că prea mult sânge și organe interne nu vor fi permise. Aceste aspecte vor trebui îndepărtate. Știm asta din proprie experiență.

Level: Cum încearcă Bullfrog să impresioneze clienții cu jocurile sale noi?

Nick: Cu produse cât mai originale. **Bullfrog** este o companie de jocuri alcătuită dintr-o grămadă de gameri experimentați și pasionați. Se joacă tot timpul. Drept dovadă, jocurile lansate au fost de succes. Am avut o serie de jocuri originale și, dacă le combinăm cu ultima tehnologie, o să fie bine pentru toată lumea.

Câteva cuvinte despre *Dungon Keeper II*?

Nick Goldsworty, producător: „Cea mai mare îmbunătățire a jocului va fi partea legată de luptele din joc."

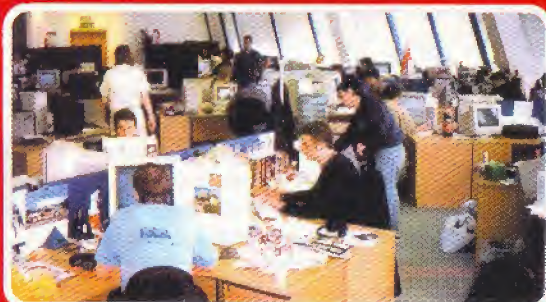
John Miles, director artistic: „Are creaturi cu un AI îmbunătățit considerabil."

Alex Peters, director de producție: „Nu este destul de sângeros."

Shintaro Kanaoya, design director: „Este cel mai tare joc al acestui an."

Shelagh Lewins, designer de nivele: „Jucabilitatea și grafica sunt superbe."

David Wilson, PR.: „Este cu mult mai bun decât predecesorul lui."

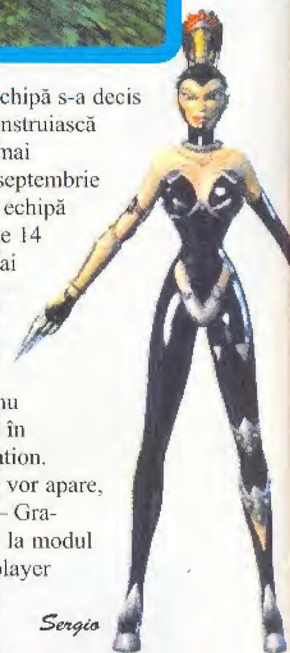






au mai rămas câțiva oameni, dar puțini. Noua echipă s-a decis să înceapă să lucreze ca la un joc nou, să-l reconstruiască integral. Echipa are 35 de membrii, și este cea mai numeroasă de la **Bullfrog**. Lucrul a început în septembrie anul trecut și, ținând cont de numărul celor din echipă și de avansarea tehnologiei, au avut la dispoziție 14 luni de lucru, ceea ce a ajutat la o organizare mai bună. **Bullfrog** pregătește și o versiune pentru PlayStation care va apărea după două săptămâni de la lansarea versiunii pentru PC. Versiunea PlayStation este exact aceeași cu cea pentru PC, deci echipa nu va trebui decât s-o treacă în memorie pentru PlayStation. Singurele diferențe care vor apare, vor fi la interfață (GUI – Graphical User Interface) și la modul de joc care va fi single player only.

Sergio





LEVEL DATA

Producător: Bullfrog
Distribuitor: Electronic Arts
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, PlayStation
Data lansării: Sfârșitul anului 1998



O continuare mult aşteptată de fanii Fallout-ului. Un RPG excelent, o poveste foarte reuşită. O grămadă de superlative. Le merită sau nu?

Acum un an, doi, după o secetă de RPG-uri, Interplay a lansat în iarna lui 1997 jocul Fallout. Acesta s-a dovedit a fi foarte original, captivant şi foarte bine realizat. Mulţi gameri au fost fascinaţi de acest joc şi foarte mulţi au fost bucuroşi să vadă că RPG-urile se îndreaptă spre o renaştere a genului. Fallout a fost pentru RPG-uri aşa cum a fost Dune 2 pentru RTS-uri. Datorită succesului înregistrat de Fallout, **Interplay** a anunţat o continuare pentru anul 1998. Continuarea trebuia să includă aceleaşi trăsături ca Fallout, dar va încerca să repare toate bug-urile din jocul original. Se pare că *Fallout 2* vine să completeze acum jocul original. Promite să fie mai stilizat şi mai lung decât originalul, dar va avea un singur defect: nu va mai fi la fel de original. **Interplay** susţine însă că va fi la fel de bun şi captivant.

The Look and Feel

Se pare că lumea nu s-a schimbat prea mult în 80 de ani (un mod frumos şi politicos de a spune că *Fallout 2* arată identic cu predecesorul lui). În replică, cei de la **Interplay** au lansat o zicală: „dacă nu este stricat, nu-l repara". Engine-ul folosit în Fallout va fi folosit şi de urmaşul său. Vor exista desigur şi o grămadă de obiecte noi cu un design mai mişto. Dar, în mare, jocul va fi acelaşi. **Interplay** s-a orientat către realizarea unei poveşti bine pusă la punct, cu o intrigă reuşită şi cu diferite quest-uri de-a lungul jocului. *Fallout 2* va rezolva o grămadă de bug-uri ale predecesorului, cum ar fi de exemplu AI-ul. În versiunea precedentă, dacă te aflai între un prieten de-al tău şi un inamic, în luptă, se întâmpla foarte des ca prietenul să rateze ţinta şi să tragă în tine în locul inamicului. Toate acestea se vor schimba în *Fallout 2*. Inamicii vor fi mai inteligenţi, şi se vor retrage dacă încep s-o ia pe cocoaşă. Cei care te însoţesc pot aborda anume stil de strategie pe care vrei să-l încerci. Unele personaje vor prefera să se arunce în luptă ca nişte nebuni, (cei mai forţoşi de regulă) iar cei mai puţin puternici vor prefera să lupte de la distanţă şi să se retragă atunci când începe să miroasă a colivă... Lupta însă nu va deveni cu mult mai complexă. *Fallout 2* va avea în continuare opţiunea de a ţinti în anumite părţi ale corpului, dar nu va oferi posibili-tatea de a te lăsa jos sau de a folosi două arme deodată.





Din fericire, vor exista o grămadă de arme noi şi o grămadă de ţinte pe care să le încercaţi. Veţi avea o grămadă de bâte şi tot felul de cuţite şi Dumnezeu ştie ce alte arme pentru lupta corp la corp, după care vin „unelte" mai micuţe: pistoale sau mitraliere (care vor fi mai greu de găsit la început). Dacă vreţi să folosiţi şi un aruncător de flăcări şi de rachete va trebui să fiţi expert în ceea ce priveşte armele mari. Rămâneţi fără muniţie? Vă puteţi folosi de pumni. Iar dacă acest mod de luptă nu era prea folositor în Fallout în *Fallout 2* va fi foarte util. Reputaţia va fi în funcţie de oraşe şi aşezări şi nu per total. Dacă vă bateţi într-un bar, vă

O privire asupra a ceea ce este mai interesant

Care sunt întrebările ridicate de gameri în legătură cu noul Fallout? Care sunt răspunsurile? Take a look…

Când va apărea *Fallout 2*?

Fallout 2 a fost anunțat pentru mijlocul lunii Octombrie.

Când va apărea o versiune demo a jocului?

Crearea unui demo ar întârzia apariția jocului full. A pune la punct un demo pentru un astfel de RPG ne-ar întârzia cu câteva luni bune… așa că nu va exista un demo.

Unde se va desfășura acțiunea jocului *Fallout 2*?

În teritoriile aflate în nordul Californiei. În orașele New Reno, Redding și ruinele orașului San Francisco. Unele locații nu vor fi vizibile pe hartă decât atunci când veți afla despre ele de la alte personaje. Dacă eroul vostru nu află despre niște oameni de știință ce se ascund în niște munții, și nu primește niște indicații despre acel loc, nu va reuși să-l găsească niciodată.

Pot să folosesc în *Fallout 2* personajul pe care l-am creat în *Fallout1*?

Fallout 2 are loc la 80 de ani în viitor, așadar personajul vostru probabil că ar fi mort. Și s-ar crea un dezechilibru dacă ați începe jocul cu un personaj foarte experimentat. Pe scurt: nu.

Am auzit că există posibilitatea de a-ți omorî prietenii. Este adevărat?

Da, există și o lume a întunericului. Din moment ce poți să alegi de partea cui joci (rău sau bun) există o grămadă de lucruri rele pe care poți să le faci în joc.

Va exista cu adevărat o mașină în *Fallout 2*?

Da, și vei putea să călătorești peste tot cu ea. Nu vei da peste alte mașini cu care să te lupți sau să faci concursuri, dar te va ajuta la deplasarea prin ținuturi. Vei merge mai repede și vei pierde mai puțin timp. Vei reuși să eviți întâlnirile neplăcute. Cu mașina vei putea să cari și prietenii și alte obiecte pe care poți să le pui în portbagaj. De-a lungul jocului vei reuși să faci diferite up-grade-uri la mașină.

Ce personaje noi își vor face apariția în joc?

Fallout 2 va avea mai mulți mutanți, roboți, șopârle uriașe, plante carnivore etc. Dacă vrei, te poți înhăita cu diferite personaje, de la un Super Mutant la un om de știință mai slab cu duhul.

AI-ul va fi îmbunătățit?

AI-ul va fi reconstruit din cap până în picioare. Toate personajele vor fi mai inteligente, atât prietenii cât și inamicii.

Dacă atac un gardian va afla imediat toată lumea de pe hartă?

Nu. AI-ul va fi îmbunătățit considerabil. Gărzile vor auzi strigătul de ajutor al altei gărzi depinzând de locul în care se află pe hartă sau dacă sunt într-o clădire sau nu.

Ce control voi avea asupra celor din grupul meu?

Le vei putea da indicații strategice, le vei putea spune când să se vindece singuri, sau vei reuși să-i înveți niște șmecherii.

Voi putea să ofer prietenilor o armură mai bună?

Da. Pentru a evita confuziile, ei vor arăta la fel dar vor fi mai rezistenți.

Arme noi? Abilități noi?

În ceea ce privește abilitățile, nu vă putem oferi nici un fel de detaliu încă. Armele noi ar fi: M72 Gauss Rifle, M3A1 „Grease Gun" SMG, Louisville Slugger (bat), H&K CAWS, și Solar Scorcher pentru începători. Cam atât deocamdată…

Vor fi mai multe aventuri și misiuni?

În *Fallout 2* vor fi o grămadă de lucruri pe care tre' să le faci. Nu toate questurile sunt valabile pentru toate personajele. Unele sunt în funcție de sex sau de abilitățile de care dispuneți. Unele apar în funcție de acțiunile pe care le faceți într-o anume parte a hărții.

Cât de mare va fi *Fallout 2*?

Inițial era vorba de o mărire cu 50 la sută, dar va fi mult mai mare.

Va fi o limită de timp așa ca în *Fallout 2*?

Nu!!!

Cam atât despre *Fallout 2* deocamdată. Rămâne de văzut ce va ieși în cele din urmă.



O povestioară pentru noi, gamerii

Să vedem deci care este povestea din *Fallout 2*.

Se spune că tu ai fi Alesul. Un urmaş direct al celor din imensele safe-uri subterane (Underground Vaults). În primul rând, să vă spun cam ce s-a întâmplat în Fallout1. Când lumea s-a apropiat de un război nuclear, americanii au construit nişte safe-uri imense subterane care adăposteau o grămadă de oameni. Personajul tău a intrat în vault-ul cu numărul 13 (nici nu mă mir). După un timp îndelungat, se pare că un chip special ce avea legătură cu purificarea apei s-a stricat. Pentru prima oară după mult timp, uşa vault-ului se deschide. Misiunea ta este de a găsi un nou water chip în 150 de zile. Aventurile încep: explorări, personaje, misiuni, monştrii, zombies, moarte etc. etc. etc. După ce găseşti chipul, eşti alungat din vault din diferite motive.

Acum, povestea are loc după 80 de ani de la Fallout1. Înțelepții satului te-au ales să porți costumul specific vault-ului şi, în timp, să ajungi la conducerea poporului tău. Mai întâi trebuie să arăți cât de loial eşti oamenilor tăi. Tribul are nevoie de ajutor. Dacă eşti cu adevărat Alesul, atunci numai tu eşti capabil de a moşteni conducerea unui vault. Printre paginile îngălbenite ale „manualului" de supravieţuire este menționat şi un set de construire a Edenului (Garden of Eden Creation Kit sau GECK).

Tribul tău a supraviețuit 10 ani pe timp de secetă, dar acum rezervele de apă se apropie de sfârşit. Trebuie să găseşti Vault 13 şi să intri în stăpânirea tehnologiei de acolo pentru ca oamenii să supraviețuiască. Dacă nu reuşeşti, oamenii vor pieri cu siguranță.

Va trebui să călătoreşti prin pustiu într-un quest sfânt, găsirea Valut-ului 13. Acelaşi vault care l-a alungat pe unul dintre strămoşii tăi. Cei de acolo îți sunt datori ție şi tribului tău. A venit momentul plății datoriilor. Câțiva dintre înțelepți se îndoiesc de puterea ta de a deveni conducătorul unui vault. Se îndoiesc că tu eşti Cel Ales. Pentru a dovedi cine eşti şi pentru a fi ales, trebuie să treci de Peştera Încercărilor.

Trecerea de această peşteră ar fi dificilă pentru unii, dar nu şi pentru Cel Ales. Vei întâlni o grămadă de monştrii, capcane etc. Vei învăța să observi capcanele şi să te fereşti de sulițe otrăvitoare. Monştrii îți vor încălzi muşchii pentru aventura ce te aşteaptă. Peştera Încercărilor este de fapt o pregătire pentru aventura ta.

După ce ai reuşit să treci cu bine de încercare, vei fi recunoscut ca Cel Ales. Oamenii tăi sunt simpli ciobani şi agricultori. Şi nu te pot ajuta prea mult în quest-ul tău. Ți se dă faimosul costum albastru cu numărul 13 şi aparatul Pip-Boy, pe care l-au folosit predecesorii tăi în călătoriile lor. Cu toate acestea şi cu sulița ta eşti aproape gata de drum. Primeşti de la bătrâni un bidon cu numărul 13 închinat zeității Vault-Tek care, în credința tribului, te va ajuta să găseşti apă.

Primul lucru pe care trebui să-l faci este să iei legătura cu un negustor dintr-un oraş apropiat, care trecuse cu ceva timp în urmă prin satul tău.

După aceea, trebuie să te îndrepți către vault 13 şi să ceri GECK-ul, numai şi numai atunci tribul tău având asigurată existența.

Te echipezi şi traversezi pe un pod de frânghii prăpastia care apără satul. Îți iei rămas bun de la ai tăi şi te îndepărtezi. Când ajungi la capătul podului, încep să apară o grămadă de întrebări care te neliniştesc.

Vei găsi vault-ul? Când vei ajunge acolo, ți se va da GECK-ul? Există alte vault-uri care să te ajute? Cine sau ce a construit vault-urile? Mai trăiesc cei din vault? Te întrebi dacă vei reuşi în aventura ta sau dacă tu eşti Cel Ales cu adevărat...



scade reputația pentru oraşul respectiv, dar puteți fi primit foarte frumos într-un oraş rău famat.

Fallout 2 este de două ori mai mare decât Fallout. Va trebui să explorați o grămadă de locații, ceea ce înseamnă o grămadă de mers pe jos... asta dacă nu vreți să folosiți o maşină.



Speed for Needs

Veți vedea că maşina poate fi foarte folositoare. Veți avea un portbagaj unde să puneți lucrurile şi veți putea face o serie de up-grade-uri. Maşina vă va duce peste tot, dar nu veți descoperi cu ea chiar orice loc secret de pe hartă. Ca să descoperiți aceste locuri trebuie să vorbiți cu anumite persoane care vă vor indica drumul. O altă problemă ce ținea oarecum de engine-ul din Fallout, era cea a salvatului din joc. Aceste save-uri ajungeau până la proporții imense – pe la sfârşitul jocului un salvat ocupa aproape 10 mega! *Fallout 2* rezolvă această problemă, precum şi cea a încărcării unor locații din timpul jocului. Performanțele se vor îmbunătăți, iar detaliile de pe ecran se vor înmulți ca iepurii.

Jocul original îl obliga pe jucător să termine misiunile într-o anumită perioadă de timp, ceea ce nu se va întâmpla însă în *Fallout 2*.

Spre deosebire de predecesorul lui, un joc serios cu un umor negru, *Fallout 2* va fi ceva mai comic (do I like that?).

Rămâne de văzut ce parte a gamerilor vor fi atraşi de această continuare şi vom vedea cât de bun este în comparație cu Fallout.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Interplay
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: octombrie 98



Sunt mari... Sunt foarte mari... Sunt enormi! Şi sunt gata să facă PC-urile din toată lumea să se cutremure... Da' nu ei sunt de vină, săracii. De vină e *Activision*.

Un nou SDRG (Simultator De Robot Gigantic) e aproape gata. Zic aproape pentru că abia în iarna aceasta va fi lansat. După toate semnele, va fi un sequel de toată frumuseţea. Sequel la ce? La Heavy Gear Întâiul (duh!!!), un alt SDRG care însă nu a fost primit prea zgomotos, pentru că la vremea aceea lumea se afla încă sub şocul cauzat de curentul (electric) Mech Warrior. De data aceasta, **Activision** face pregătiri intense pentru a izbi concurenţa de toţi pereţii şi pentru a oferi o experienţă cu tente relaxante şi pozitiviste, necesare obţinerii unei viziuni optimiste asupra lumii în care trăim (sic!). Şi totuşi, despre ce e vorba? Pe scurt: gamerul trebuie să conducă o echipă specială destinată anihilării inamicului de pe o lume orientată în direcţia antibine, antifrumos şi antipace.

Mă lupt, deci omor inamici şi-mi risc pielea

O bătălie e interesantă dacă iese mult fum, se aud urlete şi se văd tot felul de atrocităţi comise de unii şi suportate de ceilalţi. Ambientul contează. În *Heavy Gear II*, luptele se duc prin mlaştini, terenuri arctice, oraşe şi vulcani. E un paradis pentru cei care vor să moară într-un peisaj exotic şi după aia să se laude pe lumea ailaltă că „Uite ce mişto am murit eu!" În orice caz, nu peisajul te omoară (deşi s-ar putea ca unii să facă infarct de emoţie), ci inamicu'. **Activision** promite că de data asta playerul chiar nu mai are nici o scăpare, pentru că A.I.-ul se descurcă foarte bine cu manevre, tactici şi strategii care mai de care mai impresionante. Se spune chiar că va folosi mişcări în echipă pentru a-ţi pune tabla pe băţ.



Poveste de adormit gamerul

A venit timpul să vă spun cum stăm cu „A fost odată"-ul din *Heavy Gear II*. Cei care au jucat Heavy Gear I ar trebui să mai ştie câte ceva (altfel au jucat degeaba). În noul joc de la **Activision,** intriga este supărată rău, solid construită, atractativo-incitantă şi sună cam aşa: Nu cu mult timp în urmă, s-a ajuns la un armistiţiu între Confederaţia Nordică a Oraşelor-Stat şi Teritoriile Aliate Sudice. Cele două conduceri s-au adunat la nivel înalt şi, după ce s-au dat joc de pe tavan, s-au apucat să se sfătuiască. Trebuiau luate măsuri pentru apărarea planetei lor, mult iubita, preţuita şi adorata Terra Nova. Primul pas s-a constituit în formarea unei trupe de elită, compusă din cei mai buni piloţi ai planetei, indiferent de provenienţă. Băieţii şi fetele din echipa cu pricina vor fi dotaţi cu armament greu şi cu roboţi chiar şi mai grei. Şi acum, misiunea lui Gamer-Frumos: să distrugă zmeii de pe planeta Caprice, o lume portalică, prin care se menţine legătura între oamenii din diferite sisteme solare, care acum e folosită pe post de bază inamică. Acolo e trimis playerul să afle ce şi cum despre armata care vrea să invadeze frumoasa-i planetă.

Izbitor la *HG II* este noul engine, botezat DarkSide 3D, făcut doar pentru acceleratoare grafice. Pentru că gamerii nu au fost prea încântaţi de grafica din HGI, **Activision** a avut grijă să declare că noul engine va oferi o experienţă trăibilă la cote maxime. Atât de trăibilă, încât mai-mai că playeru' o să intre la Urgenţă cu plăgi multiple dacă un inamic dă în el cu tunul de 20mm. Engine-ul suportă plin de stoicism chipset-urile 3D din epoca contemporană (pe alea din Evul Mediu nu prea le înghite), printre care se numără şi 3DFx, PowerVR şi Rendition. *HG II* va avea suport şi pentru două bazaconii ultramoderne produse de Intel: procesoarele Deschutes şi Katmai, care oferă facilităţi multiple gamerilor.

Aşadar, engine-ul din Heavy Gear II nu funcţionează



decât dacă utilizatorul are o placă 3D riguros înfiptă pe motherboard. Întrebarea este de ce a ales Activision o asemenea opțiune? Răspuns: pentru a obține maximul de efecte cu minimul de încetinire. În plus, dacă ar fi folosit renderizare software, ar fi însemnat încă șase luni de muncă pentru băieții de la secția „Producție" și nimeni nu prea pare dispus să aștepte șase luni.

Când stai și te gândești mai bine, o idee începe să-ți roadă materia cenușie... Ce s-a mai putut face pentru îmbunătățirea primului Heavy Gear ? Tot SDRG, cu aceiași Mech-i cât Intercontinentalu', aceleași lasăre și mi-sailuri și același teren nivelat frumos, de parcă a trecut cineva cu tăvălugul și a aplatizat munți, dealuri, păduri și le-a făcut una cu textura de pe jos. Acum însă lucrurile vor sta altfel. S-a terminat cu infinitele câmpii și dealuri domoale, statice și adormitoare.

Reamintesc, producătorii și-au propus să nu-i mai lase pe gameri să se plictisească și au creat hărți pe care găsești tot ce-ți dorește inima: vulcani, mlaștini, orașe, teritorii arctice și inevitabilul deșert. Nu lipsesc nici efectele acvatice, iar pe unele planete vremea este foarte capricioasă, manifestându-se tot felul de fenomene meteorologice, pe când alte planete sunt complet lipsite de O2, CO2, H2O și alte asemenea substanțe necesare vieții (așa că: Atenție! Nu scoateți capul din carlingă!). Detaliile grafice promit a fi prezente în cantități copleșitoare. Va exista și o bibliotecă impresionantă de modele 3D: nave maritime, clădiri(de fapt orașe întregi), vehicule cât încape. Dintre clădiri, cele mai importante sunt stațiile de realimentare cu armament și combustibil și repair bunker-ul.

„Aranjarea" inamicului

Iată-ne ajunși la partea care îi interesează pe unii atât de mult că uită de grafică, sunet, efecte și 3DFx. Partea cu pricina se cheamă STRATEGIE. Heavy Gear II va avea un design al misiunilor bazat pe munca în echipă. Nu prea mai ține tactica „Sări pe ei și fă-i praf!". De fapt, nu mai ține de loc. Acum, vremurile impun o nouă conduită pe câmpul de bătaie. Coechipierii trebuie să danseze în jurul squad-leader-ului și să execute tot felul de manevre, evazive sau nu, care mai de care mai impresionante. Gamerii o să vadă toată gama de învăluiri, manevre pe flancuri, în față, în spate, sus și jos, ambuscade și diversiuni. Desigur, tot show-ul ăsta se face doar la comandă. Dar, în timp ce echipa de elită a jucătorului exersează mișcări de balet, cu grațioase scârțâituri de tablă ruginită, inamicul nu stă degeaba și se pregătește și el să facă zile fripte gamerului cu pricina, cu o intensitate și un A.I. nemaivăzute.

Așa se prezintă al doilea HG. Lansarea e foarte aproape, calculatoarele sunt pregătite (cu 3DFx cu tot, altfel...), gamerii așteaptă cu nerăbdare. Dacă va fi bun, lumea va fi încântată și se va lipi și el în deja impresionanta carte de istorie a jocurilor pe calculator, la capitolul „Supergames". Dacă nu, adio posteritate. Rămâne doar amintirea nerușinării unei prezentări somptuoase, cu mult tam-tam și artificii pentru nimic. Dar să fim îngăduitori și încrezători în promisiunile producătorilor, doar-doar o să mai avem un joc cool de adăugat la colecție.

Mike

LEVEL DATA

Producător: Target Games
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95,

SiN

Agitația a fost foarte mare... Toți așteptau cu înfrigurare... Pe Internet, chat-line-urile ardeau din cauza discuțiilor aprinse... Cum se putea să fie altfel când e vorba de opera celor de la Ritual Entertainment, care păcătuiesc împreună cu Activision?







Demo-ul unuia dintre cele mai dorite jocuri ale anului a fost aruncat în mijlocul vâltorii. Ca orice gamer înrăit, am stat și eu cu sufletul pe Internet și am căutat cu disperare un semn, ceva care să-mi confirme apariția prespusului hit, Quake 2 killer, next generation 1st person shoot'em'up. Spuneți-i cum vreți! Important este că *SiN* a devenit o realitate. Dar să vedem despre ce este vorba în propoziție...

Joaca pe calculator doar pentru păcătoși?

Nu știu exact dacă colonelul John A. Blade este sau nu un „sinner" în adevăratul sens al ghilimelelor, dar un lucru e sigur: jucătorul trebuie să intre în pielea lui. Însă cine e acest ilustru necunoscut? Se pare că a pus bazele unei trupe de elită numită HARDCORPS Police Force, al cărei unic scop este eliminarea activităților ilegale din străzi. Ok, tipu' pare a fi de treabă, supărat pe cei răi, fapt pentru care este înarmat până în premolari cu piese de artilerie grea. Povestea jocului este însă mult mai profundă, căci Blade se răfuiește de zor cu o biochimistă pe cât de înnebunitor de frumoasă d.p.d.v corporal, pe atât de înnebunitor de țicnită. De ce? Simplu: biochimista cu pricina (pe numele ei Elexis Sinclaire) nu s-a lăsat până când nu a încercat să determine rasa umană să evolueze brusc și dintr-o dată, „ajutând-o" cu un drog foarte puternic pe care l-a botezat U4. Din sin-uri (adică din păcate), drogul ăsta s-a cam împrăștiat în orașul aflat sub supravegherea lui nenea Blade și care, din întâmplare, se cheamă Freeport.

Și acum, să trecem la problemele tehnice. Tot poporu' ar trebui să știe de pe acum că *SiN* folosește același engine 3D utilizat și în Quake 2. Poate că veți fi plăcut surprinși de faptul că demo-ul folosește acest engine pentru a renderiza secvența cinematică de introducere (mai pe scurt: intro-ul), impresionantă și, cu siguranță, un „atmosphere creator" de zile mari.

Așadar, avem engine de Quake 2. Din cauza asta, mulți gameri neavizați se apucă să confunde cele două jocuri. Complet aiurea! Nici cea mai vagă asemănare (în afară de engine). Mai mult decât atât, *SiN* amintește mai mult de Duke Nukem cel TreiDe (din cauza interactivității: dai cu inamicu' de toți pereții și rămân urme) sau de Virtua Cop Întâiul și al Doilea. Aproape orice lucru din joc reacționează la furia lui Blade, care fie distruge sărmanele obiecte, fie le folosește și le exploatează pentru uz personal. Oricum, în ambele cazuri, rezultatul nivelului cu pricina este schimbat.

Ploaia de carne și sânge

Îîîîh, ce scârbos! Player-ul trebuie să se plimbe printre cele mai sinistre aberații generate cu ajutorul lui U4. Toată plimbarea

asta se desfăşoară pe mai multe nivele. Spuneam mai devreme că *SiN* aduce uneori cu Virtua Cop. Yup, cam aşa stă treaba, mai ales în chiar primul şi cel dintâi nivel, în care Blade, bine amplasat în spatele unei turele impresionante, se distrează ochind inamicii dintr-un elicopter supra-extra. Dacă aveţi curiozitatea de a trage în pancarda cu Elexis' Vanity, veţi observa cum legea gravitaţiei se aplică asupra acesteia şi imensa placă pică cu o groază de bang şi poc prin tavanul de sticlă al unei clădiri. Când începe nivelul următor, placa se află în clădire pe post de rampă care porneşte de la fântâna arteziană. Efectul căderii a fost scurt-circuitarea ATM-ului. Cu asemenea dovezi solide în spinare, tipii de la **Ritual** declară mieroşi că jocul va fi plin de astfel de fenomene constând în înşiruiri de cauze şi efecte, toate influenţând (uneori dramatic) cursul jocului. Şi ce dacă? Pentru că aşa apare un mare grad de re-playabilitate (rejucare continuă până la stadiul final, care constă în aruncarea jocului pe geam cu tot cu computer). Fiecare nou joc poate oferi o nouă experienţă. Totul depinde de ce vrei să faci.

O altă zonă sensibilă este cea a inteligenţei artificioase. Producătorii pretind că AI-ul este fără bai, deşi computerul mai poate fi păcălit că playerul stă ascuns după un zid sau alte asemenea obstacole (când el de fapt stă comod în faţa unui calculator şi se joacă *SiN*). Totuşi, bug-urile de AI care au apărut în demo vor fi cu siguranţă rezolvate în versiunea finală, cel puţin aşa spun promisiunile. Oricum, în *SiN*, inamicii se comportă mai inteligent decât cei din Quake 2, unde gamerul putea să fugă de ei şi aceştia, după un timp, renunţau şi se duceau să fumeze o ţigară (sau poate nu...). În *SiN*, băieţii răi nu renunţă şi te urmăresc cu înverşunare până le tai avântu' pionieresc cu nişte proiectile sau până te linişte ei... definitiv. Cât despre gradul de dificultate, pe nivelul cel mai dur (HARDCORPS) inamicii nu sunt mai deştepţi, dar cu siguranţă sunt mai mulţi şi ochesc mai bine. Problema cu ochitul poate fi uşor rezolvată dacă playerul ocheşte mâna sau capul. Da, în *SiN* există un sistem de lovire doar a anumitor părţi ale organismului. Doar două lovituri în cap pot elimina un inamic, spre deosebire de cele şapte necesare terminării lui dacă este lovit în stomac sau membre. Cum puteţi să-l împuşcaţi pe inamic? Simplu, folosind armamentul din dotarea HPF, care cuprinde nici mai mult nici mai puţin decât... weaponuri: Magnum, Shotgun, Automatic Machinegun, Rocket Launcher şi chiar o Sniper Rifle (Astea apar în demo. În versiunea finală cine ştie ce ne mai aşteaptă...) Armele din *SiN* dau un sentiment de modernism pentru că sunt bazate pe gloanţe şi cartuşe. În Quake 2, atmosfera era mai futuristă din cauza laserelor şi blasterelor.

Păcătuire în multiplayer

În 4 playeri, jocul cam are probleme la demo. Să sperăm însă că versiunea finală va veni cu o soluţie pentru probleme de genu' ăsta. Se vor face cu siguranţă şi eforturi susţinute pentru îmbunătăţirea jocului pe Interplasă. În deathmatch (care în demo este realizat foarte cool), se poate alege unul dintre cele trei personaje (John Blade, Elexis Sinclaire şi J.C. –coechipierul lui Blade) şi apoi se pot executa manevre de năpustire peste capul celorlalţi 3 inamici.







Inamicii se grupează în tipi răi da' normali şi în tipi răi da' hidoşi nevoie mare, cu tot felul de mutaţii cât se poate de interesante, excelente pentru cercul de biologie, secţia „Disecţii". Dacă mila care poate îi va cuprinde pe gamerii mai slabi de înger va fi prea puternică, scârba va anihila cu siguranţă orice porniri creştineşti faţă de creaturile domnişoarei Elexis Sinclaire.

Iată şi o enumerare a elementelor tehnice cuprinse de *SiN*-ul final: grafică pe 16 biţi, renderizare hardware şi software, iluminare colorată atât cu accelerator grafic cât şi fără aşa ceva, texturi translucide, explozii şi alte efecte d'astea de lăsat gameru' cu ochii în soare, cer rotabil 360 de grade, suport pentru majoritatea plăcilor 3D. Cât despre elementele necesare jucării *SiN*-ului, acestea ar fi: calculator, computer sau PC, ceva memorie, ceva hard disk, un pic de monitor şi, cel mai important, o tastatură cu Ctrl-ul la locul lui.

Concluzia este că... Concluzie?!? Ce concluzie? Aveţi demo-ul pe sidi, aveţi calculatorul în faţă şi LEVEL în mâini, aşa că lăsaţi poveştile şi instalaţi jocul care pângăreşte minţile gamerilor de peste tot şi care mai are puţin, foarte puţin până la apariţia-i explozivă.

Mike

LEVEL DATA

Producător: Ritual Entertainment
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Need for Speed III Hot Pursuit

Problema celor de la Electronic Arts, **după succesul obținut cu cel de-al doilea Need for Speed, a fost aceea că gamerii erau foarte încântați, dar simțeau că lipsește ceva. Dar ce? Poate întrebarea va primi un răspuns odată cu apariția lui *NFSIII*...**



Polițiștii... Da, probabil este vorba de polițiști, tipii în albastru care încercau să mențină viteza bolizilor din primul NFS în limitele decenței. Băieții ăștia au lipsit tuturor gamerilor care s-au bucurat de grafica și feelingul lui Need for Speed II. Acum însă, situația se albăstrește din nou, cu toate că **EA** a folosit numai detergenți de calitate. Deci, așadar și prin urmare, legea își reia drepturile, în plină putere și cu o organizare de tip „ceas elvețian". După cum puteți afla și din mai mult decât elocventul titlu *Need for Speed: Hot Pursuit*, ne așteaptă atât experiența unică a curselor de mare viteză, în care pedala de accelerație a mașinilor sport este apăsată până trece prin podea, cât și nebunia unei curse fie contra cronometru, fie contra poliției americane. Acum, tipii care poartă chipiu mai poartă și stații radio, material pentru blocat autostrăzi și trimis jucătorul în parapet și cuie pentru penetrat pneuri GoodYear... Toate acestea lipseau în versiunea precedentă. Atunci nu erau, acum sunt. Așa că...

Let's hit the road, guyz!

Hit the road, hit the road, da' cu ce? Avem acum la dispoziție nu mai puțin de opt mașinuțe noi-nouțe, cuprinzând 98 Corvette C5 (cred că una dintre cele mai ieftine vehicule, doar 38 000 de United States Dollars), Jaguar XJR-15 și Mercedes CLK-GTR. Un cvartet compus din mașini produse de Lamborghini și Ferrari (Lamborghini Diablo SV, Lamborghini Countach 25th, Ferrari 355 F1 și Ferrari 550 Maranello) și prototipul Italdesign BMW Nazca C2 completează seria.



Iată ce înțeleg cei de la **EA** prin combinația ideală dintre mașinile de serie din NFSI și prototipurile exotice din NFSII.

Bine, bine, avem din nou dispozitivele necesare depășirii vitezei legale. Problema care apare la sumbrul orizont constă în asfalt, linii trasate cu vopsea, parapet, brazi, elani și trafic pe șosea. Unde se realizează toate aceste elemente vitale? Răspuns: pe cele opt trasee tot atât de nou-nouțe (plus unul de bonus, ca să nu zică gameru' că **EA** este o companie zgârcită). Deșert, mediu rural și urban, munte și mare, toate devin accesibile pentru o plimbărică în bolid. Chiar și traseele cu circuit închis sunt lipsite de plictis, au un detaliu grafic superb, nivele de dificultate progresive și, din (ne)fericire, nu conțin ace de păr gen NFSII. Oricum, toate rutele au fost dotate cu scurtături (numai bune pentru lăsatul de căruță al copoilor și oponenților) și trambuline perfecte pentru salturi destinate evitării blocajelor polițienești.

Ei, și acum, surpriza: juma' din numărul traseelor și al mașinilor sunt available de la bun început, dar restul trebuie cucerit prin câștigarea de campionate atât pe nivelul de începător cât și cel pentru avansați. Mai vreți vești bune? Atunci citiți și vă cruciți: **Electronic Arts** a avut deosebita amabilitate de a permite jucătorului să salveze în timpul jocului, astfel încât să nu mai fie obligat la supliciul de a sta pe scaun (tavan, parchet, masa din sufragerie, aragaz etc.) ore (zile) în șir, cât îi trebuie pentru a termina un campionat.

Radarul, iubirea mea

În afară de modul Pursuit, *Need for Speed III* oferă patru alte moduri de condus mașina pe străzi, pentru testarea abilității jucătorului de a sta în spatele volanului

și a învârti de el: curse singure (single races, hehe...), în care te dai de ceasu' morții pentru a depăși șapte opozanți extrem de agresivi, apoi Tournament, Knockout și Practice. Pentru cei cărora le place să meargă pe contrasens, există opțiunea de a rula pe toate traseele oglindite în ele însele. Poate fi setată starea vremii (cu sau fără Geanina Corondan...), ca și alternanța zi/ noapte. Se poate alege modul de joc arcade sau simulant, acesta din urmă fiind bine burdușit cu setări de mașini (și totul despre rigiditatea suspensiei și echilibrul frânelor). Și, în final, cursele cu ecranul tăiat în două (pentru cei care sunt dornici să-și mai umilească puțin prietenii, vecinii, frații etc.) sunt posibile în toate modurile amintite mai sus în afară de Practice.

Need for Speed III este mai mult decât un simplu update la versiunea anterioară, jocul-mamă (sau tată...) NFSII. Motivul: un engine complet nou care creează o senzație plăcută când conduci pe timp de noapte sau pe vreme rea, oferind și efecte de iluminare real-time. Luminile roșii și albastre emise de girofarurile polițienești se reflectă pe asfalt și pe caroserie, pe când farurile gamerului iluminează peisajul și mediul înconjurător în general. Pe lângă toate acestea, mai există și efecte de genu': fum transparent, lumini de frână funcționale, fază lungă și scurtă, suprafețe umede reflectorizante și urme de frână cu lățimi variabile. O priveliște aparte este imaginea luminii solare pătrunzând prin ferestrele unui pod acoperit. Trebuie să arate foarte cool...





Efectele sunt așadar OK, dar apare o mică problemă: frame-rate-ul tinde s-o cam ia în jos: 25fps în single-player și un îngrozitor 10 fps în two-player. Asta dacă nu aveți calculatoare tari, tari de tot... Printre perspectivele oferite se află și aceea din spatele volanului, ceea ce înseamnă fericire pentru amatorii de realism.

Ce trebuie făcut pentru binele gamerului

- Folosiți iarba pe cât posibil pentru a tăia colțurile străzilor. Folosiți fără grijă materia primă pusă la îndemână de mama natură. Aderența este aceeași chiar dacă player-ul joacă în modul simulation.

- Ferrari 550 este una dintre cele mai tari mașini din joc până la câștigarea Jaguarului sau a Mercedesului. Manevrabilitatea și frânele sunt super, alături de o accelerație și o viteză demne de invidiat (din păcate, nu poate fi selectată în modul Pursuit, pentru că Ferrari a cerut lui **EA** să nu includă în asemenea activități ilegale mașinile pe care le produce)

- Pentru a primi prima pereche de mașini (care trebuie câștigate), avansați la a cincea rundă a campionatului. Condiția este să fiți pe locul trei sau mai sus.

- Pentru a câștiga cele patru trasee ascunse, avansați la a patra rundă a campionatului pe locul trei sau mai sus. Fiecare rundă dă gamerului un nou traseu.

- Pentru a câștiga Jaguarul, câștigați campionatul în modul Beginner (începători).

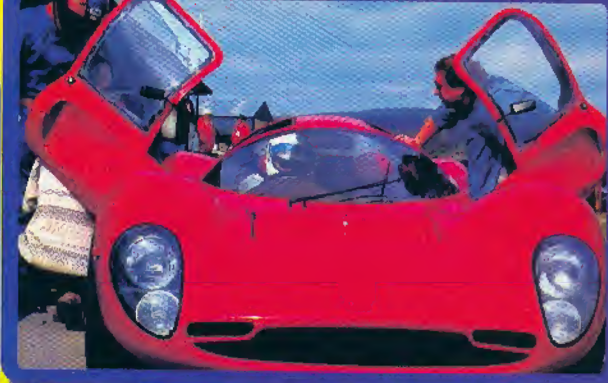
- Pentru a câștiga Mercedes, câștigați campionatul în modul Expert.

- Pentru a câștiga al nouălea traseu, terminați pe locul întâi Knockout-ul în modul Beginner.

Despre modurile de joc, dacă ar fi să ne luăm după specat... speeta... spectaculozitate, cel mai tare este Knockout Mode, în care cu siguranță gamerul NU vrea să termine cursa pe primul loc. Aici e vorba de Nevoia de Supraviețuire (Need for Survival). În timpul celor doar două ture, oponenții cu un AI de speriat se reped să se răzbune, oferind jucătorului senzații cum nu a mai avut de câtva timp. Desigur, mai există și Pursuit Mode, în care gamerul trebuie să-și conducă bolidul tot timpul la o viteză mai mare de 40 MPH când este urmărit de copoi. De ce? Pentru că, dacă ești prins de trei ori la asemenea viteze jalnice, vei vedea care este perspectiva asupra lumii din spatele gratiilor. Oricum, ideea este ca gamerul să depășească inteligența polițienească (care, apropos, nu este deloc de neglijat, dacă ar fi să credem că AI-ul învață manevrele jucătorului și le folosește pentru a-l păcăli). Tipii în albastru au deci un comportament inteligent, demn de un Homo Sapiens. Și ce faci ca să scapi de alți Homo Sapienși? O iei pe arătură, accesezi scurtături, îi împingi în pereți, în râpe, în alți HS care conduc liniștiți vehicule







Ce a mai plăcut gamerilor în primele versiuni? Accidentele? Sigur... Cine nu-şi aminteşte triplele salturi mortale efectuate prin sfidarea gravitaţiei şi a semnelor de circulaţie? Sau izbitura frontală cu unul dintre vehiculele care participau liniştite la trafic? Sau poate nu era vorba de accidente, ci de ... decor. Da, erau frumoase baloanele de pe trasee (se pare că foarte multe simulatoare au boala baloanelor: NFSI, Motorhead, Powerboat Racing etc.), pădurile umbroase (unde procesorul era solicitat de trei ori mai mult şi viteza jocului scădea vertiginos), castelele, oraşele şi parcurile de distracţie. Toate acestea cu siguranţă vor face deliciul noului joc de la **EA**, care va fi acompaniat şi de obişnuita enciclopedie. La ce e bună asta, dom'le? Pentru a produce H2O prin intermediul gurii gamerilor pasionaţi de maşinuţe. Acolo ei vor putea găsi (dacă vor avea amabilitatea de a căuta) detalii tehnicoase, date despre design-ul vehiculelor (cu poze şi filme care te lasă de-a dreptul pur şi simplu...), cu imagini din interioare somptuoase, cu scaune de piele şi adevărate combine muzicale.

Ce mai, merită să achiziţionezi jocul doar de dragul mai sus amintitei enciclopedii, să stai şi să înveţi pe de rost preţuri (eu unul ştiu că prototipul McLaren F1 din NFSII costa 872000 USD), scheme despre acceleraţie, viteză maximă, aerodinamică ş.a.l.d.a. (şi alte lucruri din acestea).

Şi cu asta, basta. Nu uitaţi totuşi sfatul domnului Vochină: nu consumaţi băuturi alcoolice înainte de a vă urca la volan. Aţi putea provoca accidente. Şi nu depăşiţi viteza regulamentară înscrisă pe indicatoarele de pe marginea suprafeţei carosabile, deoarece puteţi suferi alte accidente. Totodată... Hei, doar e NEED FOR SPEED! So, forget it! Just HIT the bloody road!

Mike

de tot felu'. Orice, numai să scapi de ei!



Din nou, despre scandal, zgomote şi ritmuri

Muzica este cool, trebuia să fie cool. După Need for Speed I şi II, **Electronic Arts** nu avea altă soluţie decât introducerea unor track-uri numai bune să-l facă pe gamer să le fredoneze chiar şi după ce a terminat de mult cu simulatorul auto. Da, *NFSIII* este ceea ce jucătorul aştepta de mult, chiar şi d.p.d.v. al sunetului. Motoarele torc turbat trăgând tare de tine, doar, doar vei câştiga cursa. Roţile scrâşnesc pe asfaltul ud când gamerul se chinuie să evite contactul mai mult decât violent dintre un bolid-proiectil (a se citi „maşină sport de câteva zeci sau sute de mii de dolari"), care zboară cu 200MPH, şi un parapet neobrăzat. Normal că girofarul poliţienesc piuie de-ţi ia auzul, acompaniat de luminile roşii şi albastre care umplu ecranul, bucurându-ţi globii oculari. Ce-i drept, lipsesc ţipetele pietonilor din Carmageddon, urlete care dădeau savoare jocului, dar *NFSIII* este cu totul alt gen: tot viteză nebunească, dar fără sânge şi persoane cu interiorul devenit exterior.



LEVEL DATA

Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, PSX

GET MEDIEVAL

Catacombe înfiorătoare, pline cu monştrii dintre cei mai ciudaţi şi comori fabuloase, îşi aşteaptă eroii care să le exploreze

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi nu s-ar povesti, un flăcăiaş ce-a primit în dar un aparat mai ciudat numit... HC. Şi ce făcea el cu acel aparat? Printre multe altele, se distra de minune cu un joc cool, de care s-ar putea să vă mai aduceţi aminte şi voi: Gauntlet. În Gauntlet, patru jucători puteau juca în acelaşi timp, în aceeaşi lume şi în aceeaşi echipă. Deşi nu era o realizare



deosebită din punct de vedere tehnic, era ceva nebunesc şi foarte distractiv, ce a reuşit să ne cucerească. *Get Medieval*, de la **Monolith**, este Gauntlet pe PC. Dacă nu aţi jucat Gauntlet, acum vă puteţi da seama cum arăta acesta. Ca şi în vechiul joc, trebuie să alegi dintre patru personaje: arcaş, barbar, luptătoare şi magiciană, cu care vei pătrunde în catacombe. Jocul este văzut de undeva din perspective cereşti, şi foloseşte patru taste pentru deplasare şi orientare, una pentru magii şi încă una pentru atac. Cu aceeaşi tastă, cea de atac, poţi lovi atât la distanţă cât şi de aproape. Podeaua este plină cu tot felul de comori, grămezi de monede, obiecte magice, lăzi, etc. şi cu multe monster-creators. Acestea sunt nişte obiecte ce scuipă la nesfârşit monstruleţi, asta până când te hotărăşti să le distrugi. Alte comori pe care le poţi găsi pe drum sunt



„healing potion", precum şi arme sau scuturi. Ca în majoritatea jocurilor de acest gen, întâlneşti la tot pasul uşi care, bineînţeles, au nevoie de anumite chei pentru a fi deschise, chei care sunt păzite de o armată de bestii. Şi ca tacâmul să fie complet, odată ce deschizi o uşă, un ocean de monştrii se reped spre tine. În *Get Medieval* sunt legiuni întregi de monştrii, aşa că fii foarte atent pe unde umbli. Altfel te poţi trezi atacat din toate direcţiile, lucru ce îţi oferă puţine şanse de supravieţuire. Şi nu trebuie uitat nici multiplayer-ul. În Gauntlet erau patru jucători cu patru joystick-uri, în *Get Medieval* sunt patru jucători dintre care doi pe tastatură şi doi cu joystick. Singurul lucru pe care *Get Medieval* îl are în plus, este posibilitatea de a fi jucat prin Internet.

Povestea jocului este relativ simplă. Un rege avar a zărit odată un falnic dragon, şi şi-a dat seama imediat ce ar însemna să aibă o armată antrenată şi docilă de astfel de creaturi. Zis şi făcut, şi-a adunat cei mai bravi dintre soldaţi şi i-a trimis să captureze măcar unul dintre aceste falnice animale. Mare a fost bucuria luptătorilor când, în peştera dragonului, au găsit un mic pui. În consecinţă au trecut imediat la treabă. Însă au subestimat puterea micuţei creaturi, şi până la urmă au trebuit să o ucidă pentru a-şi salva pielea. Taman când soldaţii încercau să-şi revină din şocul



luptei, s-a întors mama-dragon care, roşie de furie la vederea puiului ucis, a trecut cu mult sârg la killerit. Unul singur a reuşit să scape şi a dat fuga la rege să-i povestească păţania. Partea rea este că dragonii au pus acum gând rău oamenilor. Cineva trebuie să meargă în cuibul dragonului şi să încheie această dispută odată pentru totdeauna. Iar acel cineva eşti TU.

E bun? Sau nu e bun? Aceasta-i întrebarea

Monolith este o firmă cu o poziţie bine definită în lumea jocurilor (Blood fiind un exemplu elocvent), dar *Get Medieval* nu este cel mai inovativ joc, deşi multe s-au întâmplat în deceniul care a trecut de la apariţia lui Gauntlet. Sunt câteva lucruri în plus ce merită menţionate. Din loc în loc întâlneşti teleportatoare, hoţi ce vin să-ţi fure comorile adunate cu atâta sârguinţă, capcane şi chiar blesteme sau binecuvântări. Dar, cu toate acestea, *Get Me-*



dieval rămâne doar o copie pentru PC a bătrânului Gauntlet. Deşi s-a dorit 3D, *Get Medieval* nu are o astfel de grafică. Mage Slayer, de exemplu, nu a fost unul din jocurile mele favorite, dar avea totuşi acel feeling 3D. Cu nivelele sale oblice şi pasajele pe sub sau peste care treceai, îţi ofereau imaginea unui Gauntlet cu 20 de ani mai tânăr. *Get Medieval*, din păcate, nu reuşeşte acest lucru. Grafica este drăguţă, dar nu nemaipomenită. Multe alte aspecte ale jocului pot fi iritante la un moment dat. De exemplu, foarte mulţi inamici se apropie de tine într-un unghi de 45 de grade, iar tu ai taste doar pentru direcţiile standard. În consecinţă, de multe ori trebuie să ţii apăsate două taste pentru a întâmpina cum se cuvine adversarul. Mese peste care poţi trage dar nu poţi trece sau hoţi ce vin să-ţi fure agoniseala, îţi vor scoate la rândul lor mulţi peri albi. O bilă neagră mai primeşte şi datorită neproporţionalităţii dintre personaje. Vă pot spune că Avenger, luptătoarea, este cea mai puternică. Un singur vampir te poate ucide din trei-patru atacuri! Imaginează-ţi ce şanse ai atunci când eşti atacat din toate părţile de hoarde întregi de monştrii. Sigur, la nivelele mai grele „health potion-uri" găseşti din belşug, dar asta duce la o încărcare inutilă a memoriei. Şi, în final, ultimul neajuns pe care îl mai am de semnalat este faptul că în multiplayer ecranul nu este împărţit la numărul de jucători. Când joci în doi, şi unul vrea să o ia la stânga, iar celălalt la dreapta, pur şi simplu nu se poate. Jucătorii sunt obligaţi să se afle toţi în acelaşi ecran.

Şi totuşi se joacă...

Get Medieval are însă ceva ce Gauntlet nu are: personalitate. Personajele sunt hazlii, intro-ul conţine câteva dialoguri foarte amuzante în care acestea se „insultă" reciproc. Fiecare personaj are propria lui voce, pe care o foloseşte din plin pentru orice acţiune. Imaginează-ţi surpriza unui monstru care aude în spate un BOO, iar când se întoarce primeşte o săgeată drept între ochi. *Get Medieval* are un mod random pentru crearea catacombelor, dar vă sfătuiesc să îl evitaţi. Nu pentru că hărţile pe care vi le oferă jocul sunt extraordinare, dar sunt oricum mult mai bune decât cele random. Uşi ce blochează accesul către zone importante, bestii practic indestructibile ce apar chiar din primul nivel, iată câteva exemple al modului defectuos prin care sunt create catacombele în modul random. Adevăratul motiv pentru care Gauntlet a avut atâta succes, este faptul că a fost ceva cu totul nou, iar şansa de a lupta cot la cot cu prietenii tăi era ceva unic. În *Get Medieval*, când strigi cu disperare „Ajutor! Ajutor! Mă calcă ăştia în picioare!" şi dintr-o dată o rafală nimicitoare a amicului tău îţi creează o portiţă de scăpare, ai o senzaţie pe care nu cred că vreun joc te mai face să o simţi. Din păcate, acest lucru nu poate fi atins în varianta pentru Internet. Fără prietenii mei adunaţi într-un colţ în jurul calculatorului, în reţea şi într-o linişte desăvârşită, jocul nu a fost decât un simplu exerciţiu de „butonare". *Get Medieval* obţine nota de trecere, dar asta în mare parte faptului că este ... Gauntlet.

Claude





LEVEL DATA

Producător: Monolith
Distribuitor: Monolith
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95


LEVEL
REVIEW
LEVEL REVIEW

Gun Metal

Atenție, nebunia se dezlănțuie pe străzi! Nu e Quarantine şi nici Carmageddon... Lupta e cruntă, mulți se depun pe asfalt pentru vecie. Doar nu crezi că o să supraviețuieşti? Dacă da, atunci să vedem cum treci de provocarea celor de la Mad Genius.

Nu cumva ați condus un vehicul de asalt urban în ultima vreme? Presupun că nu... Dacă am dreptate, înseamnă că mulți dintre voi simt nevoia unei mici distracții, aşa că ar cam fi cazul să încercați *Gun Metal*. E timpul să conduceți până la victorie sau până la distrugerea totală a integrității fizice personale. În ce mod poate mica voastră dorință deveni realitate? Simplu! Tot ce trebuie să faceți este să intrați în pielea unui pilot de RPV (Remotely Piloted Vehicle), pilot care se numără printre vajnicii membrii ai Nataka Imperial Armored Cavalry (Cavaleria Blindată Imperială). Numai că aici nu e vorba de cai în armură, ci de hovertancuri (care levitează într-o fericire la câțiva centimetri de sol). Rapide şi extrem de manevrabile, tănculețele cu pricina sunt conduse prin telecomandă. Misiunea ta? Să distrugi roboței răi şi neascultători şi să te descurci prin labirintul de coridoare. Nice? Totuşi, dacă te gândeşti bine, situațiunea nu-i roz chiar de loc, pentru că playerul poate intra la... strâmtoare în unele locuri, dacă şi-a cumpărat un şasiu prea solid. E drept, te apără de inamic, dar în pasajele înguste e un adevărat coşmar, pentru că pur şi simplu nu poți să faci 180 de grade. No problem! Toate RPV-urile sunt dotate cu un mic buton roşu şi simpatic care te ajută, în cazuri extreme, să faci autopoc. Dar acum să lăsăm asta şi să vedem dacă...



E cumva hit-ul anului, cel mai tare joc?

Nu prea... Nimic nou pe monitoare, ba chiar ai un anumit sentiment de déja vu când te apuci să-l joci. Pentru cei care nu sunt foarte pasionați de acest gen de jocuri, se poate ca *Gun Metal* să nu ofere aproape nimic nou sau interesant. Dar, pentru ceilalți, e doar continuarea nebuniei de gen Descent (doar că acum nu mai există decât stânga-dreapta, fără dat peste cap şi alte acrobații d'astea). Coridoare în nivele amețitoare aşteaptă nerăbdătoare gameri dornici să aibă din nou senzații nerecomandate claustrofobilor.



Avem o clonă de Quake? Într-un fel, da. Știți ce-i însă ciudat la jocu' ăsta? E pentru DOS! Da, gameri buni, e pentru platforma aia din pleistocen, moartă de câțiva ani buni. Ce minte strălucitoare? Ce strofocări ale creierului au dus la o aşa idee? Un joc pentru DOS a apărut când tot restul entertainment software-ului e făcut pentru Windows 95. Şi ce probleme ar putea apărea la un asemenea joc? GRAFICA! Nu zic că nu prezintă o mie de rezoluții, de la 320x200 la 800x600 (între 256 şi 64k de culori) şi că nu suportă Glide. Dar, lăsând insinuările la o parte, trebuie să subliniez că, atunci când renderizarea software îşi face apariția pe ecran, *Gun Metal* seamănă izbitor cu Descent I, un joc care a apărut cu mai bine de patru ani în urmă. Aşadar atenție, **Mad Genius**! Gamerii nu iartă... Cât despre versiunea accelerată, trebuie să admit că elementele grafice arată ceva mai bine (aproape 3D). Cu toate acestea, cockpit-ul este compus din sprite-uri şi, chiar dacă urci rezoluția în pod, tot urât arată. În plus, majoritatea jocurilor care beneficiază de serviciile Glide-ului nu se încarcă foarte mult timp pentru că nu se chinuie să îndoape memoria cu rendering



software. În cazu' lui *GM*, jocul se încarcă mult timp în ambele moduri, așa că și aici ceva scârțâie rău de tot. Efectele focului și ale apei sunt singurele care mai pot convinge gameru' nemulțumit că se perindă într-un mediu cât de cât 3D și nu are în față vreo clonă fadă de Duke 3D.

Placa de sunet mai ridică moralul

Se prea poate ca partea de sunet să fie aspectul cel mai atractiv al jocului în discuție. Gamerul trebuie să aibă grijă să nu se ude când trece pe lângă o apă curgătoare și asta nu pentru că arată nu știu cum, ci pentru că sună ca lumea. Ce mai, gălăgie realistă. Se poate chiar spune că avem parte de sunet 3D, pentru că playerul poate să-și dea seama din ce parte îl va lovi inamicul cu măciuca în cap. Toate peste toate, sunetu' e bunicel. Gameplay-ul însă este cam (foarte) jalnic. Nimic nou, chiar și pentru cei care nu au prea călcat pe teritoriul 1st person-urilor. AI-ul este acceptabil. Gamerul va fi cu siguranță împușcat mișelește pe la spate, iar inamicul se va feri într-o fericire de proiectilele care atentează la viața-i. Uneori băieții o iau la fugă, dacă simt că nu mai fac față mult timp ispitei de a se împrăștia pe podele.

Nivelele sunt destul de mari pentru a te obliga să ieși la o plimbare ca să te lămurești pe unde vine ieșirea din labirint. Există și efecte interesante de mediu precum canale cu/fără lavă sau în care gravitația îți joacă feste. Însă până să ajungi la ele trebuie să împuști în neștire tot ce mișcă și să colectezi (tot în neștire) muniție, scuturi și arme. Ce mai, Descent curat, dar acum povestea este plictisitoare și intriga provoacă lehamite. Nu prea ne inundă fericirea la asemenea vești, nu-i așa? Totuși nu disperați, căci se știu și ceva lucruri bune, gen...



Procesor necesar: 486 sau ceva mai bun!

Yup, ferice de cei fără de Pentium II, căci în sfârșit se pot bucura și ei de un joc dintre astea mai noi. Dacă Descent mergea pe 486, iar Gun Metal seamănă foarte mult cu jocul celor de la Interplay, care alta poate fi concluzia? Totuși, e nevoie de un P90 pentru versiunea neaccelerată, dar cu detaliul grafic la maxim. De altfel, cei de la **Mad Genius** au făcut din chestiunea asta o adevărată campanie fanatico-publicitară: „Trăiască jocurile neaccelerate, pentru gameri neaccelerați!" Asta poate doar pe la noi, că în Vest situația e cu totul alta...



Multiplayer-ul, drăguțul, nu lipsește nici el, ci e prezent la datorie, roz bombon, dar cu tente spre negru. Problema principală este: care dintre prieteni și/sau colegi vor dori să joace *Gun Metal* prin rețele și Internet-uri? Nu cred că foarte mulți. Dacă totuși îl jucați cu prietenii și/sau colegii, atenție să nu-i pierdeți. Probabil o să intre la idei cu privire la concepția voastră asupra jocurilor pentru PC... Oricum, *GM* se poate lăuda în liniște că are split screen, ceea ce poate fi pasionant pentru unii. Cât despre restul (TCP/IP, LAN, Modem, Serial), toate sunt bine îngrămădite în meniul „Joacă-te în mulți", în cazul că apar amatori de gâlceavă cu RPV-uri.

Cu toată critica adusă acestui sărman joc, nu pot ști dacă *GM* nu va fi pentru unii o experiență care durează ore în șir, zile la rând. Celor pregătiți pentru așa ceva trebuie să le atrag atenția că îi așteaptă cu brațele deschise mai mult de 40 de inamici, care pot fi contactați zi și noapte în cele 25 de nivele single-player. Pe același ton prietenesc aș mai adăuga că RPV-ul poate fi încărcat ca un pom de Crăciun înaintea fiecărei misiuni (bani sau cheat-uri să aveți), că jocul e plin de arme și pasaje secrete și că ar fi foarte bine dacă gamer-ul ar umple slot-urile pentru salvări cât mai des. Cam acesta ar fi *Gun Metal*. Din nou atrag atenția că cel mai bun critic al unui joc este chiar gamerul care dă cu tastatura de podele când nu reușește să treacă de un nivel, e scârbit de grafică sau nu-i merg codurile. Așa că nu ezitați și, dacă vă permiteți, lansați-vă plini de încredere în căutarea frumosului și plăcutului din *Gun Metal*. (Dacă se întâmplă să găsiți ceva, anunțați-mă și pe mine.)

Notă: pozele provin din versiunea neaccelerată a jocului.

Mike

LEVEL DATA

Producător: Mad Genius
Distribuitor: Mad Genius
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: DOS

NOTA 62

SPEARHEAD

Un mare hit în domeniul simulatoarelor de tanc, după spusele celor de la I-Magic. Să vedem dacă aşa stau lucrurile.

Nu prea ne-am bucurat de multe simulări tanchistice în ultima vreme (câteva luni cel puţin). Toţi pasionaţii de acest gen au tocit bine Armored Fist 2-ul şi M1A1 Tank Platoon 2, în speranţa că cineva o să aibă curajul să lanseze un top-breaker. Producătorii nu au fost se pare niciodată entuziasmaţi de acest tip de joc pentru că, de cele mai multe ori, pare (este) foarte plictisitor, comparativ cu simulatoarele de zbor, în rândul cărora s-a înregistrat un boom. Ce mai, n-a văzut Parisu' atâtea flight-sim-uri câte au văzut gamerii în ultimele patru luni. Acum însă, **I-Magic** riscă şi se pregăteşte să arunce pe piaţă ceea ce ei speră a fi următorul pas în domeniul tank-sim-urior. Dar se pare că va fi mai mult decât un simplu simulator de blindate pe şenile, cu tun în faţă şi vopsite în culorile deşertului...

Despre ce este vorba?

Combinaţia dintre simulare şi strategie stă la baza oricărui tank-sim care se respectă. E un fel de şah cu arme, plasat într-un mediu treide. *Spearhead* promite să combine onorabil aceste două elemente. Dar, care e prima întrebare care răsare în mintea gamerului doritor de strofocări tastaturo-mausistice, cu tendinţe de joystick-izare? „Cum e GRAFICA?" Se ştie faptu' că până la apariţia unui joc toţi fanii salivânzi aşteaptă nerăbdători şi înghit, în cantităţi îngrijorător de mari, prin mişcările repetate ale pleoapelor obosite, screenshot-uri oferite de firma producătoare, ridicată pentru câteva clipe la rangul de zeu suprem al lumii



jocurilor pentru PC. Însă una este privitul şi alta jucatul efectiv. Dacă puneţi mânuţele pe *Spearhead,* fiţi pregătiţi să vedeţi efecte ce lasă gameru' cu gura într-un Ooo nesigur: ploaie cu tot dichisul (trăznete şi nori plimbăreţi), explozii (care nu prea sunt atrăgător realizate), urme pe nisipul cald al deşertului tunisian, precum şi o grămadă de etc. Jocul este foarte de treabă şi tolerează Direct3D, ceea ce înseamnă că existenţa unui accelerator 3D va face grafica să pară comestibilă, conferindu-i efecte de îndulcire a unghiurilor, cu glazură de corectare a perspectivei şi o suculentă iluminare real-time. Staţi, nu săriţi încă! Din păcate, nu prea găsesc motive să zic „Poftă bună". Vedeţi, viaţa unui tanchist este destul de plictisitoare. Când trage într-un inamic, săracu' de el nu prea vede altceva decât fum şi o bilă de foc undeva pe un deal. Atât! Fără efecte gen Hollywood. Şi acum, lovitura de graţie (pentru ahtiaţii de grafică burduşită cu efecte): exact aşa arată şi *Spearhead.* Fără străluciri false, găteli, betele şi alte podoabe. Şi totuşi, se poate privi la tănculeţ din toate unghiurile posibile: din spate (tank chase view), din alte două puncte – din perspectiva ochitorului şi a comandantului (primul trage cu enormitatea de tun din faţă, celălalt cu mitraliera anti-aeriană) – şi alte două viewport-uri customizabile. Efectele speciale din joc sunt minime şi se rezumă la fum, foc, flăcări, fiica fostului fierar francez Fănică (he-he), praf în ochii player-ului şi urme pe nisip (astea-mi plac mie cel mai mult...). Focul e foarte criticabil, aducând aminte cu brio de vremurile lui Duke3D, pentru că e foarte bidimensional. Ce-i drept, are el ceva transparenţă şi de la distanţă arată chiar bine dar când îl pulverizezi pe inamic de la o distanţă de câţiva metri, ţi se pare că te joci pe Spectrum. E oribil! În plus, dacă chiar distrugeţi tancul inamic de atât de aproape, veţi fi loviţi fix în moalele turelei de o groază de OZNLDEÎCG-uri (Obiecte Zburătoare Neidentificate Lansate De Explozie În Capu' Game-rului), precum şi de alte şrapnele din astea.

Decorul socialo-politico-mioritico-virtual

Sper că vă mai amintiţi de faptul că acţiunea din *Spearhead* are loc în Tunisia. Forţele rebele se dau de ceasul morţii să ajungă pe malul Mediteranei şi asta nu ca să facă o baie şi să se bucure de soare, ci ca să ocupe sărmana ţărişoară şi să înceapă să-i exploateze populaţia deja ultraexploatată şi să-i răpească resursele naturale (care constau în enorme rezerve de nisip, folosit pentru fabricarea sticlei). La ce te poţi aştepta să vezi într-o asemenea ţară? La un teren plat, monoton, lipsit de vegetaţie, cu o ariditate de simţi că-ţi frigi mâinile pe taste. Majoritatea timpului îl veţi petrece în deşert, gonind în monstrul metalic şi îndeplinind misiuni după ordine venite de undeva de foarte sus. Luptele nu vor permite activităţi paşnice de genul culcatului pe o ureche şi al tăiatului frunzei la câini. Situaţia e disperată. Preşedintele Statelor Unite ale Americii (nenea ăla care zâmbeşte tot timpul şi rezolvă orice situaţie problematică cu vorba bună) a declarat că toate mijloacele diplomatice au fost epuizate şi e vremea să se urce soldatu' american în vapor sau avion şi să se amestece din nou în probleme internaţionale. Desigur, gamerul este cel care face ca soarta războiului să nu fie aceeaşi cu cea a conflictului din Vietnam.

Din *Spearhead* rezultă că atât Tunisia cât şi armata americană nu sunt medii prea gălăgioase, adică prin boxele situate în faţa player-ului n-o să iasă cine ştie ce gălăgie. Nu tu ordine urlate de comandanţi furioşi, bârfă pe radio aproape de loc. Sunetele din mediul care ne înconjoară pe noi toţi sunt înregistrate cu precizie, dar nu prea inspiră gamerul. Totuşi, sunt anumite scârţâituri care pot fi auzite aproape tot timpul: şenilele lăsând urme pe nisip (chiar că-mi plac urmele astea...), turela făcând stânga-dreapta, motorul care nu sună ca unul de 1200 de cai putere, ci precum un camion prăpădit. Armele emit totuşi sunete faine şi dau feeling jocului, dar nu există, de exemplu, nici o diferenţă perceptibilă de sunet între situaţiile în care playerul goneşte pe nisip şi cele în care merge pe asfalt. Asta ar fi contribuit cu adevărat la feeling.

Repede, învaţă să conduci un tanc

De ce? Pentru că în joc nu prea ai timp de aşa ceva. Dacă nu prinzi urgent toate chichiţele maşinăriei, te poţi trezi că stai la masa tratativelor cu inamicul şi, în loc să-i trimiţi tu proiectile cu cele mai calde urări, te salută el cu mai mult de 21 de salve de tun. Şi, dacă tot veni vorba de inamic, trebuie ştiut că stă foarte bine la capitolul dotare: T80 din plin, Hind-uri, BMP-uri, SAM-uri şi al[illegible]emenea diabolice maşinării. Desigur, americanii aruncă ş[illegible]n luptă M1A[illegible]Abrams-uri, Bradley-uri, FISTV-uri şi M88-uri (dintre blindate[illegible]A-10 „Thundebolt"-uri, Kiowa-uri şi AH-64 Longbow-uri dintre înaripate. Câmpul de luptă e plin de soldaţi, vehicule, elicoptere, avioane, pe lângă depozite de combustibil şi clădiri. Totuşi, nu vă aşteptaţi la cine ştie ce înghesuială. E deşert, nu centrul Bucureştiului.

La nivelul AI-ului, situaţia tot gri este, deşi pare că inamicul şi-a mai revenit din lenea care-l cuprinsese în Tank Platoon 2. Mai ia şi el iniţiativa şi mai nou este şi foarte agresiv, adică nu prea îl mai lasă pe gamer să tragă primul.

Cam atât. *Spearhead* este, indiferent de problemele pe care le are, unul dintre cele mai „solide" tank-sim-uri de la această oră (e patru jumate aici în redacţie. Poate până la cinci apare unul mai tare...). Până atunci însă, pregătiţi-vă. Vremurile sunt aproape... Următorul simulator de tanc urmează să apară cândva în secolul ăsta. Dacă nu, trebuie să aşteptăm până mileniul următor! Până atunci, nu uitaţi că până la opt gameri pot să joace *Spearhead* în reţea sau pe plasa internaţională, iar doi pot să se dea chiar cap-în-cap prin modem.

Mike



LEVEL DATA

Producător: MÄK, Zombie
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 75

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

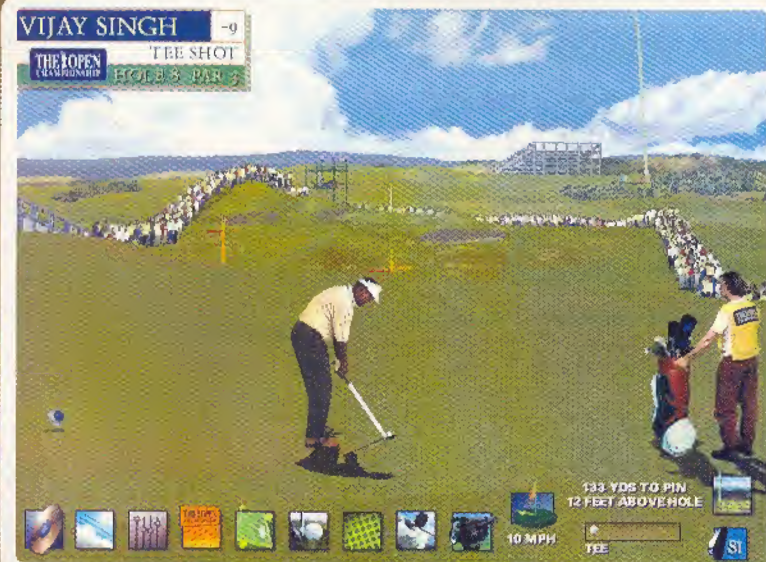
Dacă încă nu v-ați dat seama încă, este un joc de golf, și încă unul reușit, lansat nu cu mult timp în urmă de *I-Magic*

Să te arunci în lupta „cine scoate cel mai bun simulator de golf", pe o piață atât de plină de astfel de jocuri, pare curată nebunie. Însă **Looking Glass Technologies** nu a fugit niciodată din fața unei provocări atât de palpitante. Nu numai că s-au descurcat extrem de bine cu grafica și mai ales cu legile fizicii, dar echipa care a realizat acest joc este condusă de omul care a „inventat" golful pe calculator. Rex Bradford a programat Mean 18, primul joc de golf, și a inventat „power bar"-ul care este folosit astăzi în toate jocurile de golf. Dacă punem împreună licența pentru cel mai tare turneu de golf cu licența pentru cel mai vechi turneu, presărate pe ici pe colo cu comentariile lui Jim McKay (cunoscut celor ce prind canalul ABC), obținem o rețetă pentru succes. Dar este *British Open Championship Golf* ingredientul principal al acestei rețete? Eu sunt de părere că da. Și hai să vă spun și de ce!



Ceva nou, ceva unic

Cum jocurile de golf din ultima vreme seamănă cam mult unul cu celălalt, *BOCG* s-a decis să fie unic, și în mare parte a reușit. În primul rând, ne atrage atenția imaginea jocului, de altfel partea cea mai importantă a unui simulator de golf.



Grafica din *BOCG*, ce acceptă o rezoluție de 1024x768, are adîncime, se întinde până la linia orizontului, iar peisajul și obiectele sunt foarte detaliate. Spre deosebire de celelalte simulatoare în care jucai printre tunele de copaci, aici **Looking Glass** a reușit să capteze atmosfera clubului St. Andrews. Sunt și efecte vizuale destul de drăguțe ce vor să evoce vremea închisă și cețoasă din Marea Britanie. Un alt efect vizual adus nou de *BOCG* este prezența spectatorilor. Simulatoarele de golf au fost întotdeauna niște experiențe solitare, iar BOCG a schimbat asta. Mulțimea privește cu sufletul la gură și reacționează la fiecare lovitură. Sigur, nu sunt foarte animați, dar scot acele sunete de „ohh" și „ahh" în funcție de acuratețea loviturii. O privire de ansamblu, gen satelit, precum și alte unghiuri pot fii accesate în orice moment. În ceea ce privește controlul, precizia loviturilor e destul de bună, chiar dacă informațiile privitoare la distanță dispar înainte să apuci să le citești. Poți ținti

gaura din orice poziţie, iar elanul necesar loviturii este obţinut cu ajutorul clasicului deja „power bar". Dar cel mai impresionant element al jocului este shot designer-ul. În majoritatea simulatoarelor de golf ai posibilitatea de a schimba crosa sau unghiul de lovire, chiar de a modifica poziţia piciorului, dar e greu să-ţi dai seama cum va afecta acest lucru acurateţea loviturii. În cadrul shot design-ului din BOCG, ai la dispoziţie şi câteva lovituri care să te înveţe măcar lucrurile de bază. Dacă, de exemplu, schimbi poziţia piciorului, ai posibilitatea de a vedea cum va schimba acest lucru traiectoria mingii. Apoi, poţi salva loviturile reuşite pentru a le folosi mai târziu. Acesta este cu siguranţă cel mai bun shot designer pe care un joc de golf l-a avut încorporat vreodată.

La rândul lor, loviturile sunt foarte reale, băieţii de la Looking Glass dovedind că au învăţat fizica la şcoală. Din păcate, nu există jocul perfect şi BOCG are parte de uscăturile lui. Interfaţa „elanului" are probleme mari datorate variaţiilor de viteză şi hopurilor, fapt ce duce la reducerea acurateţii loviturilor. Şi nu numai, aduce şi mulţi peri albi în cap, mai ales când eşti pe cale să câştigi turneul, şi mai ai o lovitură de care depinde totul şi... hop ai trimis mingea undeva printre spectatori. Şi este păcat, având în vedere realizarea excepţională de care se bucură în rest acest joc. Să sperăm că vor apărea în viitor patch-uri ce vor rezolva această problemă.



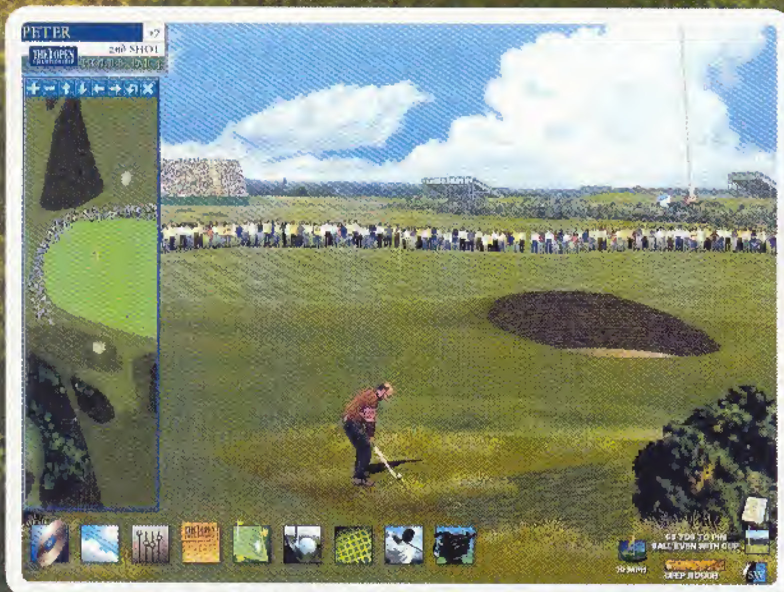
Parca-i fi în Anglia

BOCG îţi oferă o multitudine de provocări: cea mai bună lovitură, turneu, antrenament (pentru începătorii ca mine), single hole, etc. Însă punctul de atracţie al British Open Championship Golf este turneul. Te înscrii pe un liderboard plin cu cele mai tari nume din lumea golfului şi îţi pui măiestria la bătaie. În timp ce avansezi în turneu, poţi urmări poziţia ta pe grilă, mulţimea ce păleşte precum şi adversarii care te privesc resemnaţi. Comentariul este magnific, nu se repetă şi este destul de interesant, cu multe informaţii. De la turnurile de televiziune până la lojele VIP-urilor, totul este o experienţă British Open, şi este poate cea mai atractivă pe care o poţi avea. Ca în orice simulator de golf, elementele de bază rămân traseele. În BOCG nu sunt decât două – St. Andrew şi Royal Troon – dar acestea sunt două dintre cele mai tari din lume, şi nu le poţi juca decât aici. Sunt captivante, destul de dificile, dar nu într-atât încât să ne descurajeze, cum se întâmplă cu traseele întâlnite prin USA. British Open le surprinde exact aşa cum trebuie, frumoase, cu fiecare groapă şi fiecare deal modelat până la perfecţiune. La începutul fiecărei „găuri" dai de un mic video, ce cuprinde informaţii, un pic de istorie şi strategia cea mai adecvată care trebuie abordată. Şi, o nouă surpriză, întotdeauna eşti însoţit de un caddy, un fel de băiat de ... crose, care are o mulţime de indicaţii preţioase şi care trăieşte din plin fiecare lovitură a ta. E o plăcere să-i priveşti dezamăgirea întipărită pe faţă la o lovitură slabă sau exuberanţa pe care o afişează la una reuşită. Şi nu e singurul care trăieşte emoţia acestui turneu, mulţimea la rândul ei fiind foarte activă. Am reuşit să smulg ropote de aplauze cu o „împuşcătură" de 280 de yarzi, şi nişte exclamaţii foarte zgomotoase când era să introduc mingea de pe la 90 de yarzi.

Dă-i învingătorului ce e al învingătorului

British Open Championship Golf este o viziune unică a lumii simulatoarelor de golf, care din păcate este tras în jos de mici bug-uri. Ultima şi poate cea mai mare pierdere a jocului este multiplayer-ul, deşi **Looking Glass Technologies** lucrează la această problemă. Dacă şi problema de la interfaţa „elanului" va fi rezolvată, atunci *BOCG* nu va avea rival multă vreme de acum încolo. Chiar şi aşa, este un joc complet ce are multe de oferit amatorilor acestui gen.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Looking Glass Technologies
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA 94

241 YDS TO PIN
3 FEET ABOVE HOLE

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Aud cumva o voce întrebând „Iarăşi un flight-sim?". Da! Încă unul. Dar acum putem simţi cum ne fuge pământul de sub picioare, pentru că am fost mutaţi pe portavion, prin bunăvoinţa celor de la I-Magic. Să vedem dacă e cazul să le mulţumim sau nu...

De la F22 Raptor încoace am aşteptat plin de speranţe să apară un simulator de zbor atât de realist încât să mi se întoarcă stomacul pe dos la un looping. Dar până acum aproape nimic, deşi piaţa a fost atacată furibund de titluri care mai de care mai pompoase. Viteza cu care apăreau (şi încă mai apar) aceste flight-sim-uri m-a adus la concluzia că, dacă o mai ţin mult timp aşa, o să ne trezim că raportul dintre numărul de simulatoare apărute şi numărul zilelor este 1/1, adică un flight sim pe zi. E drept, exagerez, dar nu cu mult. În fine, când mi-a picat în mâini subiectul articolului de faţă, am fost de-a dreptul emoţionat până în vârful terminaţiilor nervoase. Am apucat un joystick şi l-am înfipt atât de convingător în placa de sunet că s-a cutremurat redacţia. Ideea jocului era bestială (în opinia mea de flight-simmer înrăit): un simulator în care aterizezi/decolezi doar pe/de pe portavion. Nici titlul nu s-a lăsat mai prejos şi m-a impresionat cu o combinaţie de litere şi cifre de am crezut că o să rămân fără pupile gustative când am încercat s-o pronunţ. În plus, am luat doze serioase de poze de pe Internet şi eram convins că am descoperit...



Flight-sim-ul anului?

Nu prea. Adică mai deloc. Dar s-o luăm pe îndelete... Orice joc are părţi bune şi părţi rele (complicat până aici?) Dacă primele sunt mai multe, jocul e de la OK în sus. Dacă nu... În fine, trecând în revistă părţile bune, am ajuns la concluzia că nu se prea înghesuie. Printre puţinele elemente de atractivitate se numără şi interfaţa meniului principal, care e gen first person. Te plimbi de colo colo, ba pe la simulator, ba pe portavion. Asta contribuie la feeling. Bine ar fi dacă la acelaşi feeling ar contribui şi celelalte părţi „neimportante": grafică, sunet, controale etc.

Dezamăgirile vin cu duiumul. În primul rând grafica, în al doilea rând grafica şi în al treilea rând... grafica. Misiunile au loc cu începere de pe portavion, ceea ce este foarte cool, dar realizarea este ZERO. Foarte urât arată apa din jurul portavionului! De fapt nu foarte urât, ci nemaipomenit de urât (cu sau fără fx-uri 3D). E de o culoare monoton crescător-descrescătoare (adică are şi aşa-zise valuri). În realitate, valurile cu pricina nu seamănă deloc cu ceea ce vor ele să fie, ci mai mult cu un bug grafic, doar că sunt perfect rotunde. Avionul în sine arată destul de bine dacă stai să-l compari cu dezastrul din jurul lui. Nu există cer, doar o ceaţă groasă de s-o tai cu iF/A-18-le. De asemenea, este recomandabil ca nu cumva să vă izbiţi în portavion, căci ceea ce vor vedea ochii domniilor voastre vă va întrista mai mult decât priveliştea decolării (care oricum e dezastruoasă). Cât despre misiunile noptatice, acestea oferă din plin un sentiment de groază de nedescris pentru că e beznă absolută.. Luminile de pe portavion devin vizibile de la aproximativ 0.1 kilometri (dacă nu mai puţin). Probabil trebuie să aprinzi farurile şi să bagi faza mare... Pe radar nu e sfătuibil să te orientezi, pentru că ai şanse să nimereşti într-un stâlp. Se poate ca unii să se descurce şi aşa, dar în general mie îmi place să văd pe unde merg. Pe lângă asta, avionul nu are nici un fel de lumini de avertisment. Să zicem că asta e o măsură necesară stealth-izării avionului, da' la ce-i bun stealth-ul ăsta dacă la aterizare playerul îşi apucă wingman-ul de o aripioară şi încep amîndoi să danseze. Şi încă un lucru: înţeleg să nu existe lumini pe avion când acesta survolează teritoriul inamic, dar de ce nu i se aprind becurile când intră în spaţiul aerian aliat?



Viteza jocului este sub orice critică, chiar şi pe 3DFx. Probabil e nevoie de o ciudăţenie gen Pentium II/Voodoo 2 pentru a avea un zbor fluent (spun „zbor" ca să se ştie că vorbesc despre un flight-sim şi nu despre cine ştie ce altceva).

Controlul torturii

Să le mulţumim celor de la **I-Magic** pentru binele pe care ni

l-au făcut când s-au gândit să permită redefinirea tastelor, pentru că cele originale sunt numai bune pentru înnodarea veșnică a degetelor. De exemplu, pornirea motoarelor se face apăsând CTRL+R (pentru motorul drept) și CTRL+L (pentru cel strâmb.. stâng). Toate bune și frumoase. Și când te gândești că în EF2000 erau îndeajuns! Comparativ, EF2000 stă ceva mai bine, pentru playerul care nu este și un dactilograf desăvârșit, care apasă tastele fără să se uite deloc la ele și, în același timp, să țină avionul în frâu cu joystick-ul. Sigur, nu sunt mulți capabili de o asemenea performanță.

Când privim în direcția evenimentelor din joc și scrutăm cu atenție orizontul modului în care se joacă *iF/A-18E Carrier Strike Fighter*... nu vedem nimic. Sunt totuși unele găselnițe interesante, cum ar fi catapulta de pe portavion, care eliberează playerul spre o lume albastră, mai bună. Wingmenii sunt în număr de patru și, din fericire, nu prea au obiceiul să dea cu avionul de pământ (ca în multe alte simulatoare). În rest, jocul vine cu deja banalele scenarii, teatre de operațiuni (situate prin zonele binecunoscute din Asia Mică și Centrală, Golful Persic etc.), misiuni de unul singur și în mulți, simulator etc.

La sunet stăm rău, da' rău de tot. Groaznic, aș putea spune. Singurul lucru cool este pălăvrăgeala cu turnul de control. Este și ceva muzică în fundal, dar trebuie să ai ceva imaginație. Restul sunetelor sună așa, să nu zici că nu e gălăgie în joc. Se aude foarte des „Altitude Low" sau „Pull Up! Pull Up!". Normal, pentru că diferența dintre cer și pământ, mai ales noaptea, este foarte discutabilă. Dar despre asta am discutat la secțiunea „Grafică".

Problema celor mulți

Există, după cum spusei mai devreme, și suport multiplayer. Sincer să fiu, mă gândesc că mai bine n-ar fi existat, iar oamenii care s-au chinuit să programeze suportul pentru multiplayer să fi ajutat cumva la grafică și sunet. Pe scurt și în linii mari, *iF/A-18E Carrier Strike Fighter* nu prea merită atenție nici în single player, ce să mai vorbesc de multiplayer.

Și acum, să însumăm: grafică - nu prea, sunete - nici atât, gameplay - aproape zero, multiplayer - inutil. Cu alte cuvinte, dezastru în toată puterea cuvântului. Este cu mult mai prost decât simulatoarele de calitate medie. În plus, amintește de reputația nu prea superbă a **Interactive Magic**-ului în domeniul simulatoarelor de zbor. Poate își amintește cineva de iF-22, care nu numai că nu a plăcut nimănui, dar parcă lumea gamerilor l-a uitat înainte să apară. În epoca actuală, dominată de titluri răsunătoare precum F22 ADF, Jane's F15, F16 Fighting Falcon și Jet Fighter: Full Burn (ultimul este de preferat dacă doriți să decolați de pe portavioane. Nu e super, dar e mult mai bun decât *iF/A-18E Carrier Strike Fighter*). Așadar, e nevoie de mult mai mult decât ceva de genul simulatorului în discuție pentru a impresiona cât de puțin comunitatea gamerilor, care pare hotărâtă să anihileze orice titlu care șchioapătă. Și, gândiți-vă, problema iF/A-18E-ului nu e că șchioapătă, ci că nu are deloc picioare.

Cam atât... Păcat de idee, de munca depusă, de entuziasm, de pregătiri, de banii băgați în publicitate. Cine știe, poate data viitoare când vom vrea să decolăm de pe portavion, o să avem și impresia că avem un simulator de zbor în fața ochilor.

Mike



LEVEL DATA

Producător: IMagic Labs
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 32

ULTIMATE SOCCER MANAGER 98™

Te-ai întrebat vreodată de ce este atât de ridicată rata infarcturilor în rândul antrenorilor? Acum ai ocazia să afli răspunsul pe pielea ta.



În vremurile îndepărtate, când încă mai butonam la un Spectrum, existau două jocuri care mi-au atras atenția. Unul era Gary Lineker, în care schimbai jucători slabi cu jucători buni și tineri, iar celălalt se numea Footballer of the Year, în care erai un jucător ce trebuia să asculte fără să crâcnească de indicațiile antrenorului și care schimba echipele ca pe cămăși. Aceste jocuri au constituit primii pași în domeniul simulatoarelor de management al fotbalului. Dar era Spectrumului a apus de mult, locul său fiind luat de mult mai performantele PC-uri. Și odată cu ele au apărut o nouă generație de simulatoare de management, unul mai complex decât celălalt. A fost Bundesliga Manager, Premier Manager, iar apoi mult mai titratul Championship Manager, fiecare dintre ele fiind continuate cu varianta a doua sau cu cea 98. Undeva printre toate acestea **Sierra** a strecurat umil și jocul său *Ultimate Soccer Manager*. În urma succesului obținut, au venit imediat cu *Ultimate Soccer Manager 2*, iar acum *Ultimate Soccer Manager '98*. *Ultimate Soccer Manager 2* nu a fost un joc rău, dar avea atâtea bug-uri încât am renunțat repede la el. Am așteptat cu nerăbdare această nouă variantă. *Ultimate Soccer Manager* și-a luat liniștit locul pe hard-ul meu, chiar lângă Premier Manager 98 care îmi mânca timpul până acum. Va reuși oare *Ultimate Soccer Manager '98* să doboare supremația deținută de Premier Manager 98? Păi, hai să vedem!



Febra fotbalului

Încetul cu încetul ecourile Campionatului Mondial încep să se stingă, dar fotbalul continuă să ne mănânce timpul. Au început campionatele, cupele europene și, nu peste mult timp, chiar preliminariile Campionatului European. Adi Ilie, Zidane, Ronaldo sunt gata să intre din nou în focul luptei. Cum ar fi oare să poți conduce de pe bancă o echipă cu astfel de vedete? Acesta a fost imboldul care m-a făcut să joc Premier Manager 98, și tot el m-a făcut să instalez cei 60 Mb ai *Ultimate Soccer Manager '98*. Jocul seamănă atât de mult cu un upgrade *Ultimate Soccer Manager 2* încât și producătorii amintesc acest lucru la sfârșitul manualului în secțiunea „What's New?". Și cum scopul acestui review este tocmai prezentarea elementelor noi, e timpul să mă apuc de treabă. Prima schimbare majoră pe care gamerul o va observa este includerea a 6 ligi – Anglia, Franța, Germania, Spania, Italia și Scoția. Cool, nu-i așa? Ai visat vreodată să antrenezi Manchester United sau Juventus, Exeter City sau Montrose? Acum ai această șansă. Un alt lucru deosebit este faptul că poți privi meciurile, într-o grafică izometrică de bună calitate. Gata! S-a terminat

cu zilele când ne holbam la un munte de cifre încercând să ne dăm seama cât de bine se comportă jucătorii noștri, acum îi poți vedea efectiv la lucru. În esență, aceasta duce la o abordare mult mai realistă a muncii pe care o depui, dar din păcate și computerul are limitele sale, astfel încât meciurile nu arată deloc ca cele jucate în realitate. Față de predecesorul său, USM2, acum doar o treime a terenului este vizibilă, ceea ce înseamnă că jucătorii și mingea sunt implicit mai mari. S-a rezolvat și unul dintre cele mai mari bug-uri, și anume mingea nu mai dispare acum imediat ce a depășit vreuna dintre tușe. Pe de altă parte alte probleme au rămas încă nerezolvate. Nici în *USM98* nu poți schimba tactica în timpul jocului, trebuind pentru aceasta să aștepți o întrerupere a meciului. La sfârșitul fiecărei reprize, în dreptul jucătorilor va apărea un procentaj ce va indica performanțele lor în meciul respectiv, ajutându-te să iei deciziile cele mai bune. Viteza jocului poate fi reglată, și există și un buton de „pause" în cazul în care, cum se și întâmplă de obicei în asemenea ocazii, mămica are nevoie de tine tocmai atunci. Ca și în USM2, în teren jucătorii pot fi identificați ori după număr, ori după nume, dar nu ai cum să faci să apară acest lucru doar la jucătorul care are posesia mingii ceea ce ar fi fost cu mult mai bine (așa cum este în Premier Manager). Ce-ar mai fi de spus în legătură cu meciurile? Ah! Comentariile din *USM98* nu sunt deloc slabe, deși uneori sunt spuse cu întârziere sau sună un pic stupide. Ca atunci când strigă „he MUST score!", iar jucătorul se află undeva în dreptul cornerului, sau „great tackle" atunci când jucătorul pur și simplu a pasat greșit. O altă slăbiciune a comentariului este în momentul schimbărilor: dacă efectuezi două în același timp nu va fi anunțată decât prima. La lucrurile bune trebuie amintit faptul că acel domn comentator cunoaște numele jucătorilor, și îi strigă pe nume în timpul meciului. În ceea ce privește grafica, *USM98* arată destul de bine, dacă accepți limitele sale. Jucătorii au toți aceleași mișcări, și arată un pic ciudat atunci când aleargă în diagonală. Încă un lucru pe care vreau să-l amintesc este faptul că am văzut goluri înscrise din aproape orice poziție și aproape orice tip de execuție, inclusiv foarfeci, loburi sau volee, dar nu am văzut încă un gol înscris cu capul. Jucătorul zburdă pe aripi doar pentru a șuta dintr-un unghi practic egal cu zero în loc să centreze în careu. Alte bug-uri mai găsim în regulamentul de joc. Am văzut pase la portar ce nu au fost sancționate sau lovituri libere directe... din careu. Bine măcar că la offside-uri se comportă mai bine decât în trecut.



Nou sau vechi?

Modul de prezentare al meciurior este locul unde se întâlnesc cele mai mari schimbări. În rest, *USM98* este foarte asemănător cu USM2. Începutul unui nou joc îți permite să alegi gradul de dificultate al jocului, ceea ce se va observa doar în cash-ul cu care începi, și poți alege între coaching mode și manager mode. Poți controla absolut tot ceea ce ține de finanțele echipei tale, de la numărul de standuri cu burgeri până la prețul fiecărui burger, tricou sau bilet în parte, poți decide câte locuri în picioare sau pe scaune să aibă stadionul, și chiar câte locuri pentru oficialități. Mai poți obține împrumuturi și contracte de sponsorizare. Față de USM2 munca de manager e un pic mai ușoară, lucrezi cu o singură bancă, valoarea jucătorilor nu mai fluctuează așa de rapid, iar inflația nu mai este nici ea mare. Pe scurt, dacă îți place managementul, acesta este jocul pe care îl așteptai.



Antrenarea echipei este la rândul ei extrem de detaliată. La antrenamente poți face un program pentru fiecare zi a fiecărei săptămâni, poți angaja specialiști pentru antrenamente individuale, și poți chiar să plătești vacanțele binemeritate ale sportivilor tăi. Mici îmbunătățiri ale interfeței te ajută să te descurci mai ușor prin multitudinea de screen-uri ale antrenamentelor. Editorul de tactică, atât de apreciat în USM2, este întâlnit și aici, dar mult îmbunătățit. Pentru cei care nu au jucat USM2, acest editor vă permite să creați tactici ce vor fi folosite în anumite situații ale jocului. De exemplu, pentru o lovitură liberă din apropierea carului, un pic lateral dreapta, jucătorii tăi se vor antrena pe anumite scheme create de tine și apoi le vor executa în meci. Să vezi cum te vei simți când vor înscrie dintr-o astfel de poziție. În timpul jocului poți selecta tactici de echipă dar poți da și indicații individuale, precum să ceri unui jucător să joace mai mult pe dreapta sau să marcheze mai strâns un adversar. Poți alege un jucător care să execute cornerele sau loviturile libere din meci, poți alege chiar și un căpitan de echipă, și un jucător care să execute... penalty-urile. Și poți încuraja puțin jucătorii cu mici bonusuri în caz de victorie. Întorcându-ne puțin la partea de management, directorul clubului îți va fixa anumite obiective înainte de campionat și de fiecare meci. S-ar putea ca ei să-ți ceară să termini campionatul în prima jumătate a clasamentului sau vei fi concediat, ori înainte de meci poți primi un fax ce-ți va cere să scoți un egal chiar dacă este aproape imposibil. Pentru a-ți da o idee despre ceea ce ai realizat jocul îți oferă o mulțime de informații despre starea de spirit a fanilor,

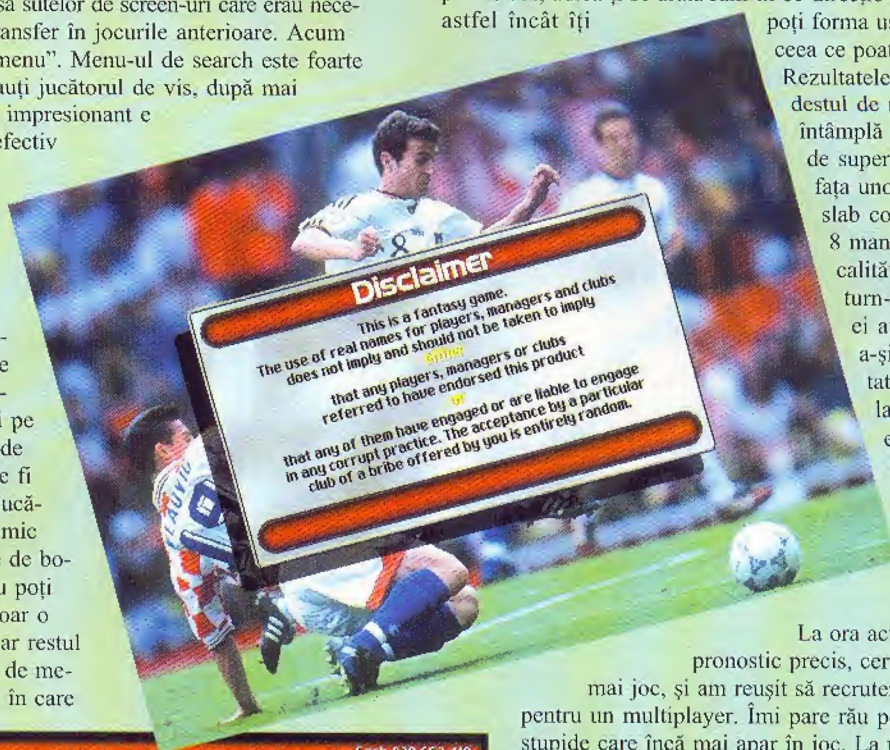


situația financiară, cum se simt jucătorii, etc. Aici am însă o critică aspră, deși ți-ai atins obiectivele te poți trezi concediat doar pentru că o scurtă perioadă de timp lucrurile nu au fost prea roze. Așa că vă sfă-tuiesc să dezactivați Autosave-ul și să salvați regulat în cel puțin cinci sloturi, asta dacă doriți să conduceți aceeași echipă pentru toată viața. *USM98* păstrează toate elementele amuzante din USM2, precum posibilitatea de a mitui echipele sau managerii lor, și sancțiunile ce decurg dacă astfel de fapte sunt descoperite. Ziarul cu cele mai tari știri reapare alături de un caiețel în care să-ți notezi știrile care te interesează. Comunicarea cu directorul și cu celelalte echipe este realizată printr-un sistem de telefoane și e-mail-uri bine puse la punct. *USM98* îți dă senzația că TU conduci cu adevărat o echipă de fotbal, și faptul că poți fi intervievat din când în când de ziare este ceva cool de tot.



Transferurile... un deliciu

Multe din cele ce v-am spus par lucruri vechi pentru cei ce au jucat USM2. Dar iată că *USM98* vine și cu noutăți, dintre care cel mai delicios este sistemul de transferuri. Prima modificare care vă va sări în ochi este lipsa sutelor de screen-uri care erau necesare pentru realizarea unui transfer în jocurile anterioare. Acum totul se rezolvă în „transfer menu". Menu-ul de search este foarte detaliat permițându-ți să-ți cauți jucătorul de vis, după mai multe categorii. Însă cel mai impresionant e modul în care se realizează efectiv transferurile. Acestea durează săptămâni întregi. Mai întâi iei legătura cu clubul, apoi cu jucătorul sau agentul lui, și fiecare are nevoie de timp pentru a studia oferta și a-ți da un răspuns. Răspunsurile constituie la rândul lor un motiv de distracție: încearcă să-l cumperi pe Ryan Giggs pentru o echipă de liga a treia și răspunsul poate fi chiar o insultă. Contractele jucătorilor merg până la cel mai mic detaliu, incluzând o mulțime de bonusuri și clauze. De exemplu poți cere să plătești jucătorului doar o parte din suma de transfer, iar restul după ce a efectuat un număr de meciuri cu echipa, asta în cazul în care stai mai prost cu finanțele. Rezervele tale vor juca și ele, iar performanțele lor sunt și ele trecute, astfel încât poți alege întotdeauna cel mai bun 11. Și nu lipsește nici echipa de juniori de unde vei culege vedetele de mâine. Fiecare jucător are niște previziuni, adică ți se arată cam în ce direcție merge cariera lui, astfel încât îți poți forma ușor o idee despre ceea ce poate el face.



Rezultatele meciurilor sunt destul de realiste, deși se mai întâmplă ca având o echipă de superstaruri să pierzi în fața unor echipe mult mai slab cotate. În multiplayer, 8 manageri își pot testa calitățile, într-un joc gen turn-based, fiecare dintre ei având posibilitatea de a-și suspenda activitatea și a lăsa calculatorul să se ocupe de echipa lui până când dorește să se reîntoarcă la joc.

Deci, este *USM98* suficient de puternic pentru a rezista în topuri? La ora actuală nu pot da un pronostic precis, cert este că eu încă îl mai joc, și am reușit să recrutez și vreo doi amici pentru un multiplayer. Îmi pare rău pentru micile erori stupide care încă mai apar în joc. La urma urmelor, când ești condus cu 1-0 și în min.89 atacantul tău este faultat în careu, este o imagine demnă de o dramă, dar faptul că în loc de un penalty obții doar o lovitură liberă directă din careu te poate trimite în brațele agoniei. Dar cu toate aceste mici probleme *USM98* este un joc reușit care are multe de oferit. În sfârșit **Sierra** a scos ceva cu adevărat valoros.

Claude

Player Search — Cash £20,652,410

Sort By Value | Division 2 | Scout Suggests | Skills | Reset
Goalkeepers | All Contracts | Age From 16 To 40
English League | Reserves | Value From 0 To 15000000

All Leagues / English League / French League / German League / Italian League / Scottish League / Spanish League / Other Leagues

	Club	Age	Pos	Contract	Nationality	Wages	Valuation
[illegible]	Bristol City	34	G	28 Mnths	English	780	30K
[illegible]	Wycombe Wandere	31	G	27 Mnths	English	220	29K
[illegible]	Millwall	20	G	10 Mnths	English	160	26K
[illegible]	Preston North End	19	G	24 Mnths	English	150	19K
[illegible]	Blackpool	18	G	23 Mnths	English	130	18K
Andy Love	Grimsby Town	18	G	29 Mnths	English	130	18K
Daniel Naisbitt	Walsall	17	G	38 Mnths	English	96	15K
Andy Leaning	Chesterfield	34	G	23 Mnths	English	340	14K
Tony Parks	Blackpool	34	G	30 Mnths	English	330	14K
Shane Higgs	Bristol Rovers	20	G	16 Mnths	English	160	11K
Andy Avery	Plymouth Argyle	19	G	32 Mnths	English	150	10K
Kevin Blackwell	Plymouth Argyle	38	G	49 Mnths	English	200	10K
George Dixon	Carlisle United	19	G	27 Mnths	English	150	10K
Bruce Grobbelaar	Oldham Athletic	39	G	28 Mnths	South Afric	850	10K
Phil Kite	Bristol Rovers	34	G	27 Mnths	English	200	10K
Kelham O'Hanlon	Preston North End	35	G	46 Mnths	Irish	240	10K
Nigel Spink	Millwall	38	G	31 Mnths	English	760	10K
Chris Woods	Burnley	37	G	25 Mnths	English	340	10K

Buy | Loan | View | ShortList | Stats | Exit

LEVEL DATA

Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 90

Final Fantasy VII


Aeris Gainsborough

Cel mai tare RPG de pe console reuşeşte să facă primii paşi şi pe PC-uri

Iată un reuşit transfer consolă/computer, unde cel mai popular producător de jocuri dedicate consolelor adaptează marele său hit şi pentru calculatoare. Acest lucru s-a mai încercat de multe ori până acum, în frunte cu Resident Evil care a adus la rândul său un munte de verzi firmei producătoare. Jocul celor de la **Squaresoft**, *Final Fantasy VII*, apare pe PC-uri cu toate elementele de pe console intacte: un fundal low-resolution, interfaţă ce nu necesită mouse, posibilitatea de a salva doar în puncte determinate şi acele personaje simpatice cu ochi mari şi coafuri ciudate. Vine, de asemenea, cu toate calităţile sale: o intrigă bine definită, grafică 3D superbă şi un design deosebit. Cea mai mare parte a laudelor versiunii pentru Playstation s-au datorat poveştii jocului, care este într-adevăr impresionantă, filtrată prin sufletul şi sentimentele adolescenţilor, o adevărată melodramă. Fiecare cuvânt, fiecare frază înseamnă enorm pentru fiecare personaj, de vreme ce le descriu neliniştea interioară. Bine măcar că sunt doar text şi nu recitaluri ale unor actori slabi care ar fi coborât jocul la nivelul lui Resident Evil. Oricum, în contextul povestirii, al decorului şi al intrigii, dialogurile simple, purtate de aceste personaje amuzante, fac minuni.

Cloud Strife

O poveste frumoasă şi complexă

Spre deosebire de majoritatea jocurilor RPG, povestea din *Final Fantasy VII* nu este a unui singur personaj ce luptă pentru salvarea omenirii ci, ca şi în Betrayal at Krondor, sunt o mulţime de personaje centrale (pe care nu trebuie să le controlezi tu neapărat), plus un număr impresionant de camarazi de arme ce te vor ajuta. Ca şi în cazul seriei Ultima, călătoriile se fac pe două planuri – prin oraş sau pe hartă. Dacă designerii jocului Ultima Ascension au renunţat la clasica echipă de personaje a RPG-urilor deoarece nu au reuşit să le reprezinte cum trebuie în 3D, *Final Fantasy VII* a rezolvat această problemă prin reprezentarea grupului printr-un singur personaj. Arată un pic ciudat – personajele practic intră unul în celălalt – dar... funcţionează.


Barret Wallace

Personajul principal este Cloud, un mercenar care este un tânăr confuz şi cu o coafură cam „ţepoasă". El este angajat de un grup intitulat Avalanche, o trupă de gherilă ce intenţionează să distrugă imensa corporaţie Shinra Inc. Povestea începe în oraşul Midgar, după care se dezvoltă rapid şi cuprinde întreaga planetă cu o mulţime de alte mici povestioare. Până la sfârşitul jocului vei întâlni o mulţime de personaje, fiecare cu propria lui poveste care îl integrează perfect în atmosfera jocului. Cele mai importante momente ale jocului sunt prezentate în nişte filmuleţe 3D destul de frumoase, dar, din păcate, în varianta PC prezentarea acestor efecte vizuale este slabă, răpind mult din frumuseţea lor. Muzica se repetă din păcate prea des, iar uneori, când ar trebui să fie ceva mai subtilă, urlă de-ţi sparge timpanele. Şi, ca reţeta să fie completă, este MIDI în loc să fie digitală, şi datorită varietăţii imense de implemente MIDI pe care le are fiecare sound card în parte, e de preferat să instalaţi driver-ul XG-MIDI inclus pe CD-ul jocului (el va transforma fişierele MIDI în sample-uri digitale făcând jocul să sune exact aşa cum cei de la **Squaresoft** au vrut). Ca orice joc ce se bazează pe o poveste, acţiunea se „târăşte" din greu, devenind din ce în ce mai palpitantă odată cu apropierea sfârşitului. Jocul nu este foarte greu şi este structurat ca o poveste liniară, cu mici secvenţe ce pot fi sărite. Cu toate acestea, odată terminat, dorinţa de a-l juca din nou şi a vedea ce mai


Vincent Valentin

Personajele principale

Cloud Strife

La 21 de ani, Cloud duce o viață de mercenar. Ca fost membru al trupelor speciale ale Shinra, cunoscute sub numele de SOLDIER, cunoştiinţele sale în arta militară sunt foarte căutate pe piaţă. El se alătură grupului rebel Avalanche pentru primul lor atac asupra unuia dintre uriaşele reactoare Mako ale companiei Shinra. Povestea din *Final Fanatsy VII* se învârte în jurul lui Cloud, şi în cea mai mare parte prezenţa lui în grup este obligatorie, deoarece joacă un rol important în toate acţiunile. De-a lungul jocului, Cloud se dovedeşte a fi o achiziţie importantă, forţa uriaşei sale săbii fiind de neegalat.

Barret Wallace

Barret, în vârstă de 35 de ani, este liderul trupei rebele intitulată Avalanche. El conduce echipa ce va distruge reactoarele Mako şi va salva planeta. Deşi este dedicat trup şi suflet grupului său, deseori regretă faptul că trebuie să-şi lase fetiţa, Marlene, în grija altora. Motivele ce l-au determinat să lupte sunt neclare, dar se pare că Shinra are cumva legătură cu moartea soţiei lui. Deşi nu pare, Barret este cel mai complet luptător. Spre deosebire de ceilalţi, el este echipat cu armament long-range, ceea ce este de multe ori un avantaj. E bine ca Barret să fie ţinut un pic mai în spate, de unde poate trimite salve devastatoare fără să fie atins puternic.

Tifa Lockhart

Tifa şi Cloud sunt prieteni buni din copilărie, dar s-au despărţit atunci când Cloud a părăsit locul natal, Nibelheim, pentru a se angaja la SOLDIER. Când părinţii ei au murit, Tifa a părăsit la rândul ei Nibelheim şi s-a îndreptat către Midgar. La scurt timp după ce şi-a deschis barul, Tifa's Seventh Heaven, se întâlneşte cu Barret şi se alătură grupului său de rebeli. Misiunea ei cea mai importantă este de a-l convinge pe Cloud să rămână alături de Avalanche şi după încheierea primei misiuni. În timpul luptei, Tifa lasă pumnul să vorbească în locul ei. Deşi loviturile ei sunt mai slabe decât cele ale lui Cloud sau Barret, Tifa se evidenţiază prin „limit-break". Dacă pe ruletă prinzi YEAH, atunci loviturile ei sunt devastatoare. Tifa e un luptător de linia întâi, dar nu este indicat să fie folosită în luptele împotriva boss-ilor.

Aeris Gainsborough

O frumoasă tânără de 22 de ani, Aeris este o rază de lumină într-un oraş cuprins de întuneric. În timp ce vindea flori în apropierea primei ţinte a grupului Avalanche, o întâlnire întâmplătoare cu Cloud îi va schimba definitiv viaţa. Datorită trecutului ei misterios, Shinra a urmărit-o toată viaţa. Acum ea trebuie să lupte împotriva celor ce vor să o captureze şi care vor să distrugă ceea ce ea iubeşte mai mult pe lume. Aeris este personajul din *Final Fantasy VII* cel mai apropiat de un magician. Atacurile ei fizice sunt foarte slabe, dar cunoştinţele ei în mânuirea Materiei sunt de neegalat. Cel mai indicat este să o foloseşti în linia a doua, echipată până-n dinţi cu Materii. Las-o să-şi folosească forţele pentru expedia puternice salve magice către inamici, în timp ce colegii ei se ocupă de atacurile corp la corp.

Red XIII

Deşi aspectul şi blana sa roşcată lasă impresia că ar fi un animal sălbatic, inteligenţa lui Red XIII este cu mult deasupra celei umane. Nu se ştie nimic despre originile lui Red XIII. El este ţinut captiv în laboratoarele Shinra şi obligat să participe la experimentele lor ciudate. Red XIII este un luptător redutabil atât corp la corp cât şi în confruntările magice. Dinţii şi ghearele sale ascuţite sunt arme redutabile în lupta de aproape, cu toate că acest lucru îi limitează aria de acţiune, obligându-l să ia loc în linia întâi. Red XIII se descurcă foarte bine şi cu magiile atunci când este echipat cu Materia. Foloseşte-i din plin forţa fizică şi inteligenţa, şi nu vei regreta.

Cid Highwind

Cid este un pilot şi mecanic expert, al cărui vis este ca într-o zi să devină primul om în spaţiu. Visul lui era să se realizeze, dar a abandonat lansarea pentru a salva pe unul din membrii echipei lui. Acum îşi petrece timpul reparând racheta lui, cu speranţa că Shinra va reîncepe progra-mul spaţial oferindu-i o nouă şansă de a-şi atinge visul. Cu lancea la îndemână, Cid este întotdeauna pregătit de luptă. Tehnica sa de luptă este destul de avansată şi va fi folositoare de-a lungul jocului. Atacurile sale LIMIT sunt deosebit de eficiente împotriva hoardelor ce vor să stăpânească planeta. Atenţie la caracteristicile medii ale lui Cid, lucru ce va fi util sau nu, în funcţie de echipare.

Cait Sith

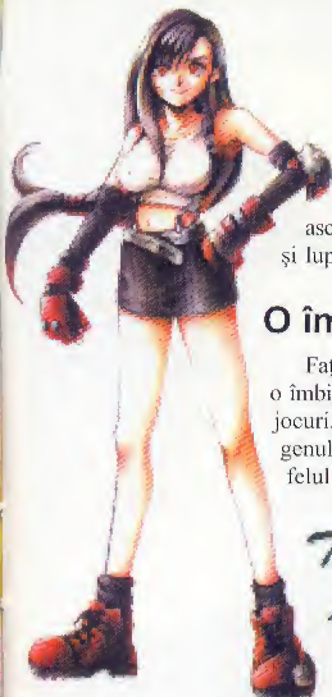
Chiar dacă abilitatea lui Caith Sith de a prevedea viitorul nu te va impresiona, calităţile sale combative nu trebuie ratate. Te vei întâlni pentru prima dată cu acest ciudat personaj atunci când ajungi la Golden Saucer. Caith Sith se va alătura imediat grupului din curiozitate, pentru a vedea dacă premoniţiile sale sunt adevărate. Caith Sith nu este cine ştie ce luptător, dar amicul său poate lansa atacuri fizice deosebit de puternice. Punctul forte al lui sunt atacurile LIMIT. Deşi imprevizibile, ele fac ravagii chiar şi la nivele inferioare. Trupul imens al lui Caith Sith poate primi multe lovituri, aşa că ţine-l în linia întâi, dacă nu l-ai îndesat cu Materia.

Yuffie Kisaragi

Această tânără ninja de numai 16 ani şi-a pierdut cea mai mare parte a timpului în călătorii inutile, asta până a întâlnit grupul lui Cloud. Deşi la început nu vroia, ea se va alătura grupului chiar dacă numai temporar. Inteligenţa ei şi calităţile de ninja îmbinate cu egoismul pot face din ea un aliat puternic sau o belea. Yuffie nu este cel mai puternic membru al grupului tău, dar Limit Break-urile ei sunt foarte puternice. Deasemenea, dotarea ei îi permite să atace liniştită de la distanţă. Aşa că ţine-o în linia a doua şi echipeaz-o şi cu ceva Materia. Chiar dacă acest lucru va scădea din forţa atacurilor ei, măcar va fi în siguranţă.

Vincent Valentine

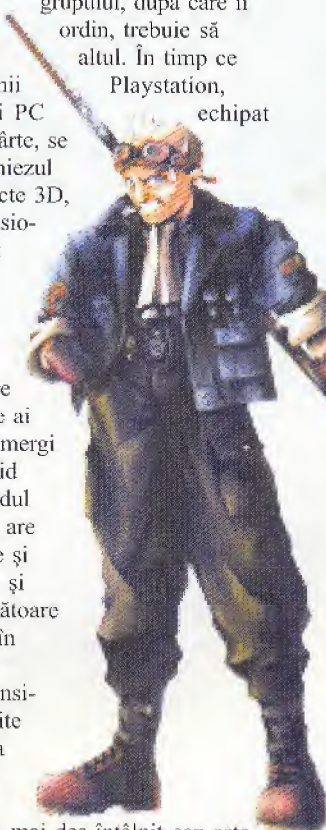
Dacă e să vorbim de o prezenţă misterioasă, atunci Vincent va aduce fiori şi pe spinarea celui mai dur. Chiar dacă arată ca unul dintre băieţii răi, un suflet bun se ascunde în spatele acestei măşti. Mizeria în care trăieşte Vincent este un alt exemplu elocvent al experimentelor dubioase executate de Shinra. Oricum, Vincent ascunde mult mai multe decât această experienţă nefericită. Vincent este un luptător foarte puternic, asemănător lui Barret. Şi se descurcă foarte bine şi cu Materia atunci când atacă din linia a doua. Atacurile sale sunt puternice, dar imprevizibile. Odată transformat, tu nu-l mai poţi controla pe Vincent. Aşa că este bine să cunoşti foarte bine punctele slabe ale adversarului, altfel te poţi trezi că mai mult ajuţi oponentul decât să-l loveşti.



ascunde în el, nu te părăsește – jocul în general și luptele în special fiind cauza acestui lucru.

O îmbinare subtilă

Față de alte jocuri PC, Final Fantasy VII este o îmbinare foarte reușită a mai multor tipuri de jocuri. În marea lui majoritate este jucat în genul Alone in the Dark: te plimbi, găsești tot felul de obiecte și discuți cu NPC-uri (Non Playable Characters). În alte momente ale jocului te trezești crescând și concurând pe Chocobo, într-o mică plimbare cu snowboard-ul, jucând un mic pseudo-RTS sau încălecând o motocicletă.
Sistemul de luptă și de magii este însă cel mai cool element al jocului. Toate bătăliile se dau într-un mediu 3D. Munca ta constituie în a da ordine adecvate grupului, după care îi privești cum le execută. După fiecare ordin, trebuie să aștepți un pic până când poți să le dai un altul. În timp ce grafica este un duplicat fidel al versiunii Playstation, lupta în sine dezvăluie puterea unui PC echipat cu un card 3D. Cu o cameră ce se învârte, se apropie căutând tot timpul să prindă miezul acțiunii, lupta este un amalgam de efecte 3D, niciodată gratuite și deosebit de impresionante. Monștrii pe care îi înfrunți sunt foarte detaliați, personajele sunt poligonale, renunțându-se la texturile obișnuite jocurilor PC, oferindu-le o înfățișare cu adevărat din altă lume, mult peste orcii, piticii sau elfii cu care eram obișnuiți. Singurul mod prin care ai putea obține asemenea creaturi este să mergi într-un Zoo și să împrăștii pe-acolo acid sulfuric. Sistemul de magii este la rândul său impresionant. Nici un personaj nu are abilitatea de a folosi magii, dar armele și armurile lor au sloturi pentru Materia, și fiecare dintre aceste elemente asemănătoare unor mici sfere adaugă efecte magice în luptă. Unele dintre ele sunt defensive atunci când sunt puse pe armuri și ofensive pe arme, iar altele pot realiza diferite creaturi animate ce vor lupta de partea ta. Unele arme oferă posibilitatea unirii a două materii, lucru ce permite combinarea proprietăților acestora (cel mai des întâlnit caz este All Materia, care permite unei magii, ofensive sau defensive, să acționeze asupra întregului grup-propriu sau inamic). Acest sistem poate părea un pic complicat la început, dar odată ce ți-ai dat seama cum funcționează, luptele vor deveni o plăcere. Creaturi imense, feroce și cu puteri imense pe care tu le stăpânești, și pe care le arunci în focul luptei. Cea mai impresionantă dintre acestea, și poate și cea mai devastatoare, mi s-a părut Knights of the







Round. Un alt lucru ce va atrage mulți gameri sunt acele special moves numite LIMITS, și pe care personajele le execută atunci când „s-au enervat”. La sfârșitul luptei culegi roadele victoriei ce constau în puncte de experiență, bani (gils) și diverse obiecte. Cu banii, cumperi arme și armuri mai eficiente, dar și diverse obiecte, potion-uri, grenade, etc. Punctele de experiență îți vor face personajele mai rezistente, mai abile, mai eficiente.

Orice pădure cu uscăturile ei

Deci avem un joc superb în care totul funcționează și totul se îmbină perfect. Atunci ce nu este bun la Final Fantasy VII? Ei bine, el nu poate fi jucat de multă lume. Nu am văzut încă un joc care să refuze cu atâta încăpățânare să pornească pe cea mai mare parte a calculatoarelor din redacție. Jocul se bloca întotdeauna la menu-ul de start. Upgrade-urile la drivere n-au dat nici un rezultat. Și nici reinstalarea jocului. Se pare că problemele se datorează CODEC-ului, driver-ul ce permite rularea scenelor full-motion pe PC-uri. Acestea poartă mai multe nume: Cinepak, Indeo, Smacker, etc., dar Final Fantasy VII nu acceptă anumite versiuni de Indeo CODEC. Care anume, le puteți afla din Multimedia Control Panel în menu-ul Advanced Settings.

Și asta nu este tot. Pe cutia jocului se află o ștampilă frumoasă care ne spune că jocul acceptă orice card bazat pe chip-uri 3D! Jocul nu suportă nici o versiune de chip-uri existente acum pe piață; va accepta, însă, generațiile viitoare de chip-uri, generații care încă nici nu au fost lansate pe piață. Vă recomandăm să cumpărați jocul doar de la un magazin cu refund. Oricum, dacă ați reușit să-l porniți, va merge perfect, fără bug-urile atât de prezente în majoritatea jocurilor PC. Mai mult aventure decât RPG, Final Fanatsy VII ne oferă o experiență unică și fascinantă, nemaiîntâlnită la alte jocuri.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Squaresoft
Distribuitor: Eidos Entertainment
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA 91

Rainbow Six

Ce faceți dacă apare o situație disperată, în care sunt luați ostatici, curge mult sânge și oamenii urlă unii la ceilalți? Personal, aș lua-o la fugă. Dar situația se complică când ai funcția de coordonator al unei trupe de comando. Și totuși, situații de genul acesta fac subiectul noului 3D shooter first-person produs Red Storm Entertainment **pentru gamerii care gândesc înainte să acționeze...**



De când n-am mai văzut un joc în care un glonte te convinge să te cazezi la doi metri sub pământ! Uneori chiar și eu mă satur de prăpăditele rachete din jocuri precum Quake, pe care le poți mânca în liniște și dacă ai destulă energie pentru a lua un medikit, te refaci complet și apoi luptă în continuare ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Iată-ne deci, dragi gameri și prietini, ajunși la al doilea joc de acest gen, primul fiind Spec Ops. Ideea noului joc este aceea de a rezolva o situație în care sunt implicați ostatici în următoarele condiții: eliberarea a cât mai mulți nenorociți captivi (a se citi „eliberarea tuturor...") cu cât mai puține pierderi de partea echipei *Rainbow 6* și cu efectuarea unui genocid cât mai impresionant de partea teroristă. Vă puteți da cu ușurință seama că așa ceva nu se poate realiza decât prin eforturi cerebrale susținute ÎNAINTE de misiune, concretizate în briefing-uri solide și foarte detaliate și în planificări extraordinar de minuțioase. De fapt, în asta constă farmecul jocului. Totuși, gamer-ul nu-și prea permite să se extindă la infinit în planuri ce ating dimensiuni colosalo-fanteziste, ci va trebui să rămână în limitele unui concret cât se poate de restrictiv. Traducere: trebuie aleși membrii echipei, armele, echipamentul și, foarte interesant, căile pe care echipa se va infiltra în clădirea terorizată. Pentru cei plictisiți de asemenea detalii calculatorul poate folosi un plan gata făcut, dar așa dispare fun-ul din joc.

„Comando cu pușcă neagră, vin' mă țucă de ți-s dragă". Ahem, sorry...

Pe vremuri, haiducii erau adevărații teroriști, subiect pentru balade și doine. Ce-i drept, erau băieți buni și răpeau doar boieri și demnitari, luau de la bogați și dădeau la săraci și sfârșeau purtând gulere cam strâmte. În zilele noastre, situația s-a cam complicat. Nu mai ține povestea cu săraci și bogați... Mai nou, teroriștii terorizează (de la verbul „a teroriza, terorizare") pentru ceva milioane de dolari și un elicopter. Uneori însă problemele sunt mult mai grave. De exemplu, într-una din misiunile din *Rainbow 6*, băieții și fetele din subordinea gamerului trebuie să se infiltreze pe o platformă petrolieră care a fost capturată de un grup de ecologiști cam extremiști care amenință că se aruncă în aer (desigur, cu tot cu platformă) dacă cerințele lor nu primesc un răspuns pozitiv. În acest caz, gamerul se pune pe gândit și ajunge la concluzia că nu ar fi indicat să bată la ușă și să ceară permisiunea de a elimina orice terorist pe o rază de 1 km. Cu alte cuvinte, cheia unei asemenea misiuni este pâș-pâș-eala sau, în termeni științifici, invizibilitatea stealth-oasă. Ce se face în asemenea situații? Una la mână, membrii echipei de infiltrat în una bucată platformă petrolieră terorizată trebuie îmbrăcați ca pentru înmormântare (deși lista de articole textile camuflagizante cuprinde îmbrăcăminte pentru cele mai variate medii: urban, deșert, verde păduralnic, negru etc.). A doua la mână, durii din subordine trebuie convinși să renunțe la topoare, drujbe și alte accesorii zgomotoaso-anxiezante și să fie dotați cu arme cu amortizor.

„De la plan la acțiune" sau „Tastatura mea pentru o armă automată..."

Și acum, gata cu planificări, birocrație, hârțogăraie și alte chestii funcționărești! Se poate întâmpla ca AI-ul să dea de belea





pe undeva prin misiune și lucrurile să ia o întorsătură proastă. Oare ce se poate face în asemenea situații? Normal, gamerul se transformă din coordonator în erou și se duce plin de voioșie să-și etaleze calitățile de luptător călit pe câmpul de bătălie). O altă ocazie perfectă pentru eroisme este aceea în care o echipă se relaxează între ciocan și nicovală crezând că e pe vreo plajă din Hawaii. Soluția: hop în epiderma șefului de escadron și, privind prin ai lui fermecători globi oculari, vei rezolva situația problematică a la Quake (dar cu un grad de realitate mult mai mare).

Dintre armele din dotarea micii echipe de șoc ar cam fi cazul să amintesc semiautomatele Hessler&Koch, precum și inevitabilele pistoale Beretta și H&K. Cam atât... Gamerul salivând după tot felul de arme trebuie să spună „good-bye" visurilor și să se mulțumească cu mai nimic. Ce-i drept, mai există și ceva Colt-uri, dar se pare că producătorii nici n-au auzit de mărci precum Skorpion sau Browning. Iată totuși și o mică listă în care sunt concretizate denumirile armelor din joc: Colt M16A2, trei variațiuni pe tema MP5 (cu sau fără amortizor și, desigur, una cu țeava scurtată), o M16 modificată și redenumită CAR-15 și Benelli M1. Nu lipsește Beretta 9mm cu/fără amortizor și H&K de calibrele .40 și .45. Și totuși, deși stufoșenia listei poate părea impresionantă, un gamer inițiat remarcă imediat lipsa unei puști cu lunete, care ar fi ajutat enorm în unele misiuni.

Cu ce-am mai putea da în capul inamicilor?

În afară de arme, există și alte obiecte numai bune pentru dezlănțuirea nebuniei și distrugerii în masă în lumea teroristă. Dintre ele, cele mai apetisante sunt frag grenade-urile (grenada de bază a infanteriștilor), flash-bang-uri (niște bang-uri care emit flash-uri menite să-l orbească pe inamic pentru o secundă; nu e mult, dar e destul pentru a-i servi o porție de gloanțe de 5,56mm. De asemenea, nu este exclusă echiparea cu încărcătoare suplimentare și cu device-uri coborâte parcă din cine știe ce film SF. Unul dintre ele este detectorul de bătăi de inimă, care poate detecta o entitate biologică aparținând speciei umane chiar și prin ziduri.

Rainbow 6 nu este totuși un joc perfect (de fapt, nici un joc nu poate pretinde că a atins perfecțiunea). Între cele mai neplăcute greșeli se numără cele gramaticale. Acest gen de greșeli este de înțeles la un joc care a fost tradus din... papuașă în engleză, de exemplu. Aceste greșeli deranjează în special pe gamerii vorbitori de limba engleză. Pentru exemplificare, ar fi interesant de amintit cazul lui „Australian" care, de obicei, este scris „Australian". În *Rainbow 6* a devenit „Austrailian". Nici „12-gauge" nu o duce mai bine, devenind „12-guage". Dar acestea sunt cu siguranță probleme minore în comparație cu bug-urile de gen clipping (personajele își strecoară mâinile printre atomii componenți ai unei uși deschise). Nici cu sângele inamicilor situația nu e prea... roșie. În alți termeni, există o mică problemă cu teoria glonțului, care spune că, dacă cineva primește un proiectil în zona craniană, orificiul de intrare este mult mai mic decât cel de ieșire. În *Rainbow 6* sângele invadează cămașa inamicului, dar nu și peretele din apropiere. Eh, ce să-i faci, poate **Red Storm Entertainment** a vrut să reducă nivelul violenței din joc la minim. În orice caz, pentru cei mai slabi de inimioară a fost introdus în meniul principal un Gore setting, cu ajutorul căruia *Rainbow 6* poate deveni poveste pentru adormit copiii...

În curs de detaliere...

Plantele din joc sunt sprite-uri (un cuvânt care ar fi trebuit să dispară din vocabularul producătorilor de game-uri). În general, grafica este acceptabilă, chiar bună, dar îi lipsește aproape cu desăvârșire concurența în domeniu (nu a apărut nici un alt titlu în afară de Spec Ops). AI-ul este și el destul de dezvoltat, neexistând probleme de genul „sunt soldat din trupa de comando *Rainbow 6* și mă dau cu capul de primul zid care îmi iese în cale". Totuși, membrii echipei stau mult prea aproape de conducător. Situația poate deveni critică în clipa în care, de exemplu, gamerul se distrează trăgând proiectile în inamic și se decide, la un moment dat, să se retragă într-un loc ferit. Așteaptă atent ca inamicul să se plictisească de atâta foc și se repede prin câmp





Alo, gălăgia...

Sunetul realistico-fantastico-3D te înconjoară din toate părțile prin difuzoare, creând impresia unui „acolo" puțin cam aproximativ. Amortizoarele sunt complet amortizante: un clic și inamicul servește o gură de asfalt trăznet. Nici sunetele din mediul înconjuralnic nu sunt prost realizate, așa că urechea încordată a gamerului gata oricând de acțiune surprinde cu siguranță pașii teroristului pe pasarela de metal, iar coechipierii sunt foarte cuminți și spun „OK" la toate comenzile pe care ai bunăvoința să le vociferezi. Există așadar feeling-ul de comunicare, foarte important într-un asemenea joc.

Multiplayer-ul nu a fost uitat, cu toate că timpul de încărcare este cam mare (din cauza sincronizării). Există modurile cooperativ (pentru aceia dintre voi care vor să rămână prieteni), free-for-all și teamplay. Ultimul este cel mai interesant, pentru că una dintre echipe trebuie fie să reziste până la ultimul om, fie să apere baza atacată de cealaltă, fie să elibereze ostaticul sau să iasă dintr-un labirint în timp ce echipa adversă face tot posibilul să o oprească.

deschis către zona protejată. Problema ar fi că drăguțul de coechipier are obiceiul să se țină scai după tine, așa că te poți trezi cu el pe urmele tale și cu un glonte pe urmele lui, apărând riscul de a avea un coleg cam mort (de ce oare?). Același iubit coechipier are darul de a se așeza exact în ușă când gamerul încearcă cu disperare să iasă din cameră. Gândiți-vă ce se întâmplă când ai trei coechipieri cu tine și te afli la capătul unui coridor îngust, fără ușă, fără geam, *Rainbow 6* la volan... Plăcută situație!

În ceea ce privește plimbatul prin mediul 3D, există trei modalități de deplasare: stealth move (mișcare pe vârful degetelor), pas de plimbare și alergătură. Totuși, deși există posibilitatea de a executa întoarcere 360 de grade și strafe, controalele sunt foarte anapoda în comparație cu cele din Quake, spre exemplu. Din fericire sunt configurabile...

Engine-ul folosit este asemănător cu acela din Jedi Knight, deci nu arată rău, dar nici superb. Suportă plin de noblețe Direct3D, dar nici renderizarea software nu a fost lăsată la o parte. Nivelele sunt de obiect foarte mari și detaliate. De exemplu, o cameră conține PC-uri și jocuri arcade (cu fise, monede, pițule, știți voi...). Alături se află o bucătărie în care se aflau una bucată cuptor cu valuri mărunte (microwave-uri), filtru de cafea și frigider. Detalierea merge până acolo încât gamerul se poate trezi la un moment dat că îi cunoaște pe fiecare dintre membrii echipei după trăsăturile faciale (dacă își permite să piardă vremea cu asemenea nimicuri).



Ăsta-i jocul cel mai tare...

Dacă tot articolu' de față nu e un motiv serios să încercați „Curcubeu 6", iată lovitura de grație: la E3, *Rainbow 6* a făcut o impresie deosebit de plăcută. Lumea gamer-ilor așteaptă cu înfrigurare asemenea jocuri: se creează un gen nou, care combină lupta real-time cu strategie la nivel înalt. Cu toate bug-urile și problemele pe care le are, este acel ceva dorit de toți. Sau poate nu chiar de toți...

Mike



LEVEL DATA

Producător: Red Storm Entertainment
Distribuitor: Red Storm Entertainment
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 92



STAR WARS



Primul joc al seriei Star Wars, care a marcat în istoria jocurilor pentru PC începutul sim-urilor spațiale. La vremea lui (1994), cu grafica și sunetul pe care le afișa, a fost o adevărată revoluție.

Lucas Arts și prima lor capodoperă, care a extaziat o generație de gameri chiar înainte de „Indiana Jones and the Fate of Atlantis"...

Din nou Imperiul și Alianța Rebelă se dau cap în cap, flotă în flotă și X-Wing în Tie-Fighter. Generalii ambelor părți se încrâncenează, își încruntă sprâncenele stufoase și trimit la moarte sigură o mulțime de cadeți. Uneori, Darth Vader mai strânge pe câte unul de gât, așa, să-i reîmprospăteze sentimentul de devoțiune față de Imperiu și Forță. Dar ce caută jucătorul în toată afacerea asta?

Tovarăși rebeli, la posturile 'mneavoastră!

Iată și datele problemei: gamer-ul are imensa onoare de a fi cadet în rândul forțelor armate rebele. Fără experiență și prieteni, el se află la bordul impresionantei nave Independence (nava amiral a rebelilor), alături de tot felu' de creaturi dubioase, cam bidimensionale, cu voci robotico-bionico-artificiale. Totuși, pentru acele vremuri îndepărtate, grafica și sunetele din *X-Wing* erau tot ce se putea mai bun, mai nou și mai impresionant în materie de jocuri. Gamer-ul acelor timpuri era mult mai puțin pretențios decât cel actual. Sigur, acum fără rezoluție de cel puțin 640x480, 3Dfx, Dolby Surround și joystick cu 1001 butoane, nici nu se mai pune problema de a mai lansa pe piață un simulator de lupte spațioase. Pe atunci însă, X-Wing-urile erau conduse cu largi și repetate mișcări mouse-istice, de credeai că ia foc pad-ul. Cât despre grafică, „filmele" aproape că te ajutau să înțelegi conceptul de monodimensional, iar obiectele texturate apăreau doar prin filmele SF. Remarcabile erau însă sunetele, care se plimbau dintr-o boxă în alta (pentru cei care dețineau o placă de sunet) și, de ce să nu admitem, formau, alături de muzica MIDI, factorul „atmosphere creator". Și chiar dacă gamer-ul nu avea în posesie o placă sonoră, difuzoru' bipăidic, adică PC speaker-ul, își făcea datoria onorabil pentru vremea ceea...

Iată-l deci pe tânărul recrut la bordul navei-mamă, gata de luptă. Dar, înainte de a-l trimite către un sfârșit glorios, Alianța îi pune la dispoziție un complex program de antrenament, la bordul unei nave a cărei locație este ultrasecretă. Acolo gamer-ul are posibilitatea de a se plimba printre platforme pe care tot felul de porți și turele așteaptă. Ideea întregului program este familiarizarea pilotului cu mișcările stânga-sus-dreapta-jos ale X-Wing-ului, obișnuirea lui cu mișcări reflexoase și, nu în ultimul rând, îndoctrinarea poetică: „Alianța Rebelă va câștiga chiar dacă tu în luptă vei intra și viața-ți vei da!"

De la cadet la amiral: 1000 de Tie-uri pe răboj

În timpul campaniei, misiunile te plimbă prin toată galaxia și au obiective care mai de care mai variate. În prima, de exemplu, gamer-ul, ca simplu cadet, trebuie să inspecteze și mai apoi să distrugă niște freighter-e (nave transportoare) în timp ce o navă conținând trupe de comando abordează liniștit o Imperial Shuttle, la bordul căreia se află ofițeri dezertori tot atât de imperiali. Pe parcurs inamicii sunt tot mai puternici și mai dornici de joacă, dar nici player-ul nu este mai prejos. Cu timpul el acumulează prestigiu, adaugă la lista victimelor tot mai multe nave inamice, primește armament tot mai sofisticat și wingmen-i mai viteji. Cu fiecare misiune se apropie tot mai mult de final: ruinarea planurilor dictatorialo-tiranice ale Împăratului și ale lui Vader.

Luptele propriu-zise sunt duse undeva foarte departe de flota rebelă principală, fapt pentru care gamer-ul se hiperspațiază la începutul fiecărei misiuni. În anul apariției jocului, toate efectele erau considerate supra-extra stuff. Acum, dau impresia unui joc pe Spectrum. Eh, ce să-i faci... Probabil că peste doi ani Descent Freespace va fi privit cu o deosebită compasiune, cu toate că se bucură de suport grafic 3D, de un sunet tot atât de 3D și de o redare cât se poate de fidelă a legilor fizicii. Generația tânără de gamer-i se va cufunda în tot felul de universuri virtuale, în costume speciale, purtând cu mândrie căști VR și mănuși care mai de care mai sofisticate. Un lucru este sigur însă: X-Wing nu va fi uitat prea curând. Și dacă va exista pericolul ca cineva să nu-și mai aducă aminte de el și să dea atenție doar ultimelor apariții în domeniu, noi, nostalgicii, le vom reteza avântul atrăgându-le cu blândețe și înțelepciune atenția: Tinere, nu te supăra, joci cumva o clonă de „X-Wing"?

Mike

LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Multinet SRL
Tel: 062-222201
Hardware: 386, 4 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS

NOTA 90

MONTEZUMA'S RETURN!

Acum câțiva ani buni, pe piață apărea un joc care a înregistrat un succes deosebit: Montezuma's Revenge. Acum, după o perioadă de mai bine de un an în care nu s-a mai auzit nimic despre Utopia Tehnologies, avem ocazia de a juca un remake al jocului apărut inițial prin anii '80.

Așa după cum am spus mai sus, Montezuma's Return se bazează pe jocul platformă 2D, Montezuma's Revenge. Astfel, bătrânul și prăfuitul Monty revine în forță, strălucind mai ales printr-o grafică 3D care se ridică la standardele anului '98. Story-ul este unul din cele mai reușite, și zău că merită să vi-l povestesc. Oricum, înainte de a începe să vă spun o povestioară demnă de toată lauda, (cred că și Petre Ispirescu ar fi citit cu pasiune această aventură) vreau să vă spun câteva vorbe despre ce cred eu că va aduce nou jocul de la Utopia Technologies. Am vorbit în articolul despre Tomb Raider 3 despre clone de TR și despre sechele. Montezuma's Return se numără atât printre sechele cât și printre clone. Întrebarea pe care mi-o pun în momentul de față este dacă Montezuma's Return va reuși să răzbată prin tona de titluri action/adventure 3D care au început să curgă de la o vreme-ncoace. Răspunsul se lasă așteptat și articolul acesta are menirea de a lansa o opinie în rândul gamerilor, astfel încât dragi gameri, mai mult ca oricând, aș dori să știu ce se află în mințile voastre acum când citiți aceste rânduri.

A fost o dată ca niciodată...

... anul 1348. Războiul aztec este aproape pe sfârșite. Armata regelui Montezuma a fost învinsă, iar întreg regatul său a fost distrus. Montezuma, a ascuns comorile sale adânc în subsolul celui mai mare templu aztec. În disperarea lui, regele a adunat la un loc pe cei mai mari vrăjitori ai săi și le-a dat ordin să arunce un blestem asupra locului unde se află ascunsă comoara. Din acea zi, oricine a pus piciorul pe acel tărâm, a fost blestemat și, în cele din urmă, a avut parte de o moarte îngrozitoare. Sufletele celor care și-au găsit sfârșitul între zidurile templului aztec au fost închise acolo pentru veșnicie. Magii regelui erau puternici, însă nu puteau face față prin vrăjile lor forțelor combinate ale Spaniarzilor și ale triburilor învecinate. Astfel, regele Montezuma și puținele trupe

rămase au abandonat țara și au plecat pe alte tărâmuri. De atunci nu s-a mai auzit nimic despre acest rege și despre regatul altădată înfloritor. De-a lungul anilor, s-au auzit multe despre comoara regelui Montezuma. Neacordând nici o atenție blestemului despre care vorbea legenda, o serie de aventurieri s-au lansat într-o cursă nebună pentru găsirea renumitului tezaur. Cu o singură excepție, toți cei care au căutat comoara au pierit în acele locuri. În 1932, un aristocrat pe nume Horace Armstrong Green a strâns la un loc o echipă de 12 mercenari și a pornit pe urmele celei mai faimoase legende. Horace a fost singurul din cei 13 care s-a reîntors, însă acesta era mult schimbat. Cei care l-au cunoscut, au relatat ulterior că acesta și-a petrecut ultimele zile aiurind despre zombii, extratereștrii și despre un labirint înțesat de capcane care a adus moartea celor 12 compatrioți ai săi. Afectat de nebunie, Horace nu a mai supraviețuit decât trei săptămâni de la întoarcerea sa. Autopsia făcută asupra aristocratului altădată renumit și bogat, a dezvăluit că moartea sa a fost cauzată de o infecție a creierului, datorată unor paraziți foarte rari.



Anul 1998. Aventurierul Max Montezuma (singurul descendent direct al legendarului rege aztec) se reîntoarce pe tărâmul stăpânit odată de strămoșii săi, pentru a-și revendica drepturile asupra comoarei. Nimeni nu știe exact de unde vine și unde se duce, dar un lucru este sigur – dacă există undeva pericol, atunci Max va fi acolo. Unii spun despre el că este un căutător de aur, alții spun că este un vânător de temut, alții îl numesc mercenar, iar alții cred că este un spion internațional. Chiar dacă uneori este un tip liniștit care-și vede de treabă, necazurile se țin scai de Max – la fel cum stă o muscă agățată de botul unui cal pe timpul verii - și nu are altceva de făcut decât să încerce să se descurce în situațiile care uneori par fără ieșire.

1,2,3... and action!

Așa cum puteți observa și din imagini, jocul pare destul de drăguț, mai ales atunci când rulează pe un 3Dfx. Doar după câteva momente de joc, pur și simplu am intrat chiar în mijlocul acțiunii. Indiferent de cât de tare am încercat, efectiv nu m-am putut îndepărta din fața monitorului pentru mai bine de câteva ore bune. Poate că nici n-aș mai fi mâncat sau dormit până n-aș fi ajuns la sfârșitul jocului, dacă n-ar fi fost cineva (shit!) care să-mi urle tare-n ureche că mai trebuie să fac și altceva înafară de a-l face fericit pe Max. Oricum, îl mai joc și acum și probabil că o să-l mai joc o vreme printre puținele clipe libere pe care le am. E-o adevărată distracție să-i privești pe omuleții aceia cu capul mare și ciudat, care zâmbesc tot timpul și care adesea prevestesc niște nopți de nesomn. Și dacă grafica nu este pe deplin satisfăcătoare, atunci cu siguranță că sunetul va fi cel care merită pe deplin efortul de a-ți îndeplini multele, foarte multele nivele. Oricum, ideal ar fi să fiți dotați cu placă de sunet AWE64.

Asemănarea dintre Turok: Dinosaur Hunter și Montezuma's Return este foarte mare. Totuși, Montezuma are ceva în plus față de primul. Conține o doză destul de mare de elemente inedite care fac jocul deosebit de atractiv. Fiind un 1st person action/ adventure, este imposbil să nu îl compari și cu Quake sau Quake2. Bineînțeles că în mare parte titlul de la Utopia nu se compară cu acesta, însă uneori cred că mai trebuie să iei o pauză de la un titlu răsunător pe care îl joci în marea parte a timpului. Ce oferă Montezuma's Return? De toate… de la arme până la labirinturi complexe și de la inamici haioși până la bestii care-ți fac uneori nervii praf… Ei, asta e! Oricum, iată că Utopia Tehnologies revine pe scena jocurilor cu un titlu deosebit care merită practic toată lauda. Chiar dacă uneori apar bug-uri grafice supărătoare și personajele sunt un pic cam colțuroase, Montezuma's Return merită jucat cel puțin pentru a vedea că lumea jocurilor se mișcă și că firmele mari pot căpăta concurenți serioși oricând.

Și oricum, acest titlu de la Utopia aduce cu sine o undă de nostalgie celor care demult, în tinerețe, rulau un joc deosebit de reușit pentru acea vreme. Grafic vorbind, Montezuma's Return dispune de efecte grafice reușite, animațiile personajelor și diferitele efecte de lumină putând fi un exemplu pentru numeroase clone de Quake sau Doom.

Mr. President



LEVEL DATA

Producător: Utopia Tehnologies
Distribuitor: Utopia Tehnologies
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA 89

LEVEL REVIEW SPECIAL



Virgin Interactive



O fecioară care ne-a cucerit inimile

Virgin Interactive (VI), o secție a Spelling Entertainment Group Inc., este unul din liderii mondiali în producerea și distribuirea de jocuri pentru PC-uri și console. Având cartierul general în Irvine, California, un altul in Londra, Marea Britanie, și deținând Westwood Studios în Las Vegas – compania are drept scop distribuirea celor mai performante și mai originale jocuri pentru toate platformele în întreaga lume. Virgin Interactive și-a întărit poziția pe piața mondială și prin deschiderea unor noi filiale în Paris, Hamburg, Frankfurt, Madrid, Singapore și Sidney, având ca angajați peste 500 dintre cei mai talentați profesioniști.

Westwood Studios, a fost cel mai important departament al **Virgin Interactive**, fiind producătorul celor mai bine vândute jocuri pentru computere și console. Fondată în 1985, **Westwood Studios** a lansat câteva titluri foarte populare printre care: *Dune II*, *Bladerunner*, seria *Lands of Lore*, trilogia *The Kyrandia Adventure*, și universul *Comand &Conquer*, care s-a vândut în peste 5 milioane de exemplare în întreaga lume de la lansarea lui în 1995.

În completarea **Westwood Studios,** cartierele generale din Irvine și Londra adăpostesc alte compartimente de producție ce cuprind: secții de design, studiouri de filmare dotate cu ultima tehnologie și studiouri de înregistrări. Departamentul Virgin Interactive de la Irvine este responsabil pentru apariția unor jocuri ca *The Jubgle Book*, *Toonstruck* sau *SubSpace*. Virgin Interactive are de asemenea o echipă care lucrează cu „o a treia parte" de producători, pentru a putea utiliza cele mai inovative și mai bune elemente în jocurile sale. La ora actuală, cele mai importante parteneriate ale **Virgin Interactive** sunt cele cu Nintendo, Sony Computer Entertainment și Sega, atât la producțiile proprii cât și la jocurile produse de alți parteneri VI.

Martin Alper a fondat **Virgin Interactive** (VI) ca Mastertronics ltd. în Marea Britanie în anul 1983 și a început să distribuie soft în Europa. Consolidându-și poziția în Europa, Alper și-a permis să inaugureze în 1986 cartierul general al **Virgin Interactive** din America de Nord. Cu ajutorul unor parteneriate strategice, el a reușit să repete succesul obținut în Europa. În 1987, Mastertronics devine oficial parte integrantă a Virgin Group of Companies. Sub îndrumarea lui Alper, **VI** a revoluționat industria





Consiliul de conducere

Martin Alper, chairman

Martin Alper a fondat **Virgin Interactive** ca Mastertronocs Limited, Marea Britanie, în 1983. Mr. Alpes conină să se ocupe de obținerea partenerilor și managementul resurselor, precum și de supravegherea activității întregii companii.

Brett W. Sperry, president, worldwide development

Brett W. Sperry, co-fondator al **Westwood Studios**, supervizează design-ul și producția tuturor proiectelor **Westwood Studios** și **Virgin Interactive**. În calitate de președinte al secției worldwide development, el lucrează îndeaproape cu studiourile companiei, precum și cu echipele din teren.

Paul C. Mayer, executive vice-president, finance and administration

Paul C. Mayer este vice-președintele executiv al departamentului de finațe și administrație. Înainte de a se alătura companiei, el a fost vice-președinte la PlayNet Tehnologies Inc., un producător de jocuri pentru rețea. Între 1994 și 1996 a ocupat diferite funcții în cadrul Viacom New Media.

Louis J. Castle, executive vice-president Westwood Studios

Louis Castle este vice-președintele executiv și co-fondatorul **Westwood Studios**. Cunoștiințele sale de artă și programare l-au ajutat să imprime linia artistică și design-ul tuturor produselor **Westwood Studios**, în această lume explozivă a industriei de software.

Scott Berlin, vice-president, sales

Scott Berlin este responsabil pentru vânzările companiei în America de Nord și de Sud. Înainte , Mr.Berlin a lucrat 9 ani la Electronic Arts, la departamentul sales în San Mateo, California.

Keith G. Greer, vice-president, development

Keith Greer, vice-președintele secției development al **Virgin Interactive**, se ocupă de managementul producției și personalului din America de Nord. Aceasta include găsirea și atragerea de noi programatori, distribuirea jocurilor, rezolvarea tuturor problemelor angajaților, de fapt cea mai mare parte a afacerii. Greer se ocupă și de departamentul Customer Service and Quality Assurance. El s-a alăturat companiei în 1990.

Joseph D. Giles, vice-president information officer

Jody Giles are în sarcini dotarea companiei cu toată tehnica de care are nevoie. Înainte de a se alătura companiei în 1995, Giles a fost director executiv la Paramount Pictures și s-a ocupat de dotarea tehnică a acesteia.

Steven Sardenga, vice-president finance, controller

Steven Sardenga ocupă postul de „contabil șef" al Virgin Interactive și este responsabil cu tot ceea ce ține de finanțele companiei. El a venit la **Virgin** după ce a lucrat 9 ani la KPMG Peat Marwick în Orange County, California, ca manager.

jocurilor pe CD cu titluri ca *The 7th Guest*, și a introdus jocurile pe 16-bit video cu *The Lion King*. În 1992, Alper a reușit să cumpere **Westwood Studios**, o mișcare ce s-a dovedit a fi deosebit de inspirată, ea aducându-i cel mai mare producător de verzișori (v.seria Comand & Conquer). În 1994, Blockbuster Entertainment Corporation și The Virgin Group au anunțat achiziționarea **VI** de către Blockbuster, care obținea astfel 75% din acțiunile **VI**. Dar, la scurt timp, Blockbuster și-a vândut întreaga parte din **VI** către Spelling Entertainment Group, iar mai târziu a fuzio-nat cu Viacom Inc., deținătoarea MTV și Paramount Studios. Rezultatul acestor mișcări este că acum **Virgin Interactive** face parte din cea mai mare companie de divertisment din lume, Spelling Entertainment Group. În România distribuitor autorizat **Virgin Interactive**, este **Multinet SRL** prin amabilitatea căruia am avut la dispoziție toate informațiile și jocurile prezentate în această rubrică.

Claude



Command & Conquer Tiberian Sun © 1998 Westwood Studios, Inc. "Command & Conquer Tiberian Sun," and All Related Characters and Indicia are Trademarks of and Copyrighted by Westwood Studios, Inc. Westwood Studios is a trademark of Westwood Studios, Inc.

LEVEL DATA

Ofertant produse Virgin Interactive: Multinet SRL
Baia Mare 4800
Tel: 062-222201
062-226705
Fax: 062-220729

Sabre Ace

Luptele aeriene au jucat un rol important în timpul războaielor moderne. În timpul celor mai mari conflagrații mondiale au fost dezvoltate şi aruncate în luptă numeroase aparate de zbor. Cele mai renumite dintre acestea au cunoscut şi o transpunere digitală.

Ce trebuie să se întâmple în timpul unui război pentru ca acesta să intre în istorie? Când spui primul război mondial este imposibil să nu te gândești printre altele și la folosirea pentru prima dată a aparatelor de zbor militare. Cel de-al doilea război mondial a permis diverselor națiuni dezvoltarea unor tehnologii de luptă mai avansate. Vietnamul ne amintește că bătrâna Americă este mai mult decât capabilă în a face greșeli. Dacă amintim cuiva de războiul din Coreea, o să constatăm cu suprindere că majoritatea nu cunosc ce s-a petrecut acolo, cine cu cine s-a luptat, sau ce naiba s-a întâmplat de-au năvălit amercianii peste coreeni. Cu acestea-n minte am ținut în mâini plin de interes, jocul Sabre Ace: Conflict Over Korea de la Virgin Interactive (pardon de la firma MultiNet din Baia Mare). Așadar, Sabre Ace este unul din cele mai reușite sim-uri de avioane, având drept „protagoniști" tipuri de aparate de zbor care au coexistat în războiul corean. F-51 Mustang, F-80 Shooting Star, F-86 Sabre, YAK-90 și Mig-15 sunt avioanele care pot fi pilotate în acest titlu în care gamerul găsește o mixtură interesantă a aparatelor existente prin anii 50.

În aer!

La fel ca-n majoritatea simulatoarelor de zbor, gamerul poate opta între diferite moduri de joc. Pentru a te obișnui un pic cu diversele modele poți intra pentru câteva clipe în modul training. Dacă te simți un pic stăpân pe aparate, te poți aventura mai departe în Instant Missions – unde ți se dă rapid o misiune pe care o poți modela oarecum după cum te taie capul. Și dacă după câteva ore te simți ca un pilot adevărat, poți avansa la modul campanie unde ai toate șansele de a da de naiba.

Prima ta opțiune este legată de partea cui vrei să joci. Dacă îi alegi pe americani, vei avea de furcă cu un F51 Mustang pe parcursul a opt misiuni lineare. Asta înseamnă că dacă mori într-o misiune, trebuie s-o repeți până reușești s-o duci cu succes la bun sfârșit. F51 Mustang este un model monoplan, cu un singur motor, fiind în special un bombardier de luptă. Este ușor manevrabil și este în plus destul de stabil – să pilotezi un astfel de model este o plăcere (păcat de linearitatea jocului care este de-a dreptul frustrantă). Odată ce-ai trecut de cele opt misiuni, ajungi în carena unui F-80 Shooting Star care se laudă a fi unul din cele mai reușite modele ale anilor 50. În șapte misiuni (care sunt la fel de lineare – dacă pierzi o misiune trebuie s-o reiei până îți sar ochii) trebuie să-ți dovedești calitățile de pilot american nebun. Și așa ajungi la ultimul aparat din escadrila amerciană: F-86 Sabre. Și practic aici începe show-ul adevărat. Ghiulele, glonațe, rachete, ruși – tot tacâmul!

Hei, și dacă alegi partea rusă drept partener, ai dat-o cu adevărat în bară. Pentru început ajungi în inima unui Yak-9, care-ți poate face uneori reale probleme pe parcursul celor zece misiuni, destul de simple altfel. Și astfel, ajungi la mândria comunismului: Mig-15. Bine dotat, acest aparat este dușmanul cel mai de temut al lui F-86 Sabre, fiind rapid și extrem de ușor de manevrat. În plus, Mig-15 dispune și de ceva arme grele și supărate.



Unde-au dispărut mă, toți?

Cool! Joci și te bucuri de grafica superbă, de sunete și de animații. Totuși, la un moment dat, începi să-ți pui serios întrebarea ce se întâmplă-n juru' tău. Indiferent de câte ori ai juca o misiune, lucrurile nu se schimbă absolut deloc. Astfel, cel mai mare dezavantaj al acestui joc îl reprezintă lipsa unui aleatorism, respectiv al unei inteligențe artificiale dinamice.

În rest, avioanele sunt destul de drăguț renderizate, hărțile și misiunile fiind destul de interesante și atractive. Exploziile sunt cam slab realizate, însă sunt compensate de alte elemente grafice. Spre bucuria mea, Sabre Ace s-a bucurat de o atenție deosebită când a fost vorba de modul multiplayer. Aici – toată stima celor de Virgin – efectiv ai senzația de plăcere când i-o tragi inamicului rusnac!

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Eagle Interactive
Ofertant: Multinet SRL
Tel: 062-222201
Fax: 062-220729
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 62

RESIDENT EVIL

OK... vreți un joc horror? Vreți un joc care să vă ridice puțin nivelul adrenalinei? Vreți și niște zombies? Înseamnă că vreți un Level ăăă... adică *Resident Evil*. Sorry.

Dacă nu știți, *Resident Evil* a fost lansat inițial în luna februarie a anului 1996. Era o versiune doar pentru Sony PlayStation și de cum a apărut, a fost considerat un clasic de către posesorii de console. Dacă trecem la versiunea pentru PC, lucrurile se schimbă puțin, *Resident Evil* nereprezentând nimic ieșit din comun sau foarte original. Dar nu ar fi corect să expediem acest joc și să-l catalogăm ca o simplă clonă de *Alone in the Dark* cu ceva mai mult sânge. Jocul are totuși o calitate aparte pe care altele nu o au, și anume să creeze cu adevărat o atmosferă horror care te va face să tresari la tastatură sau să fii scârbit de zombies. Grafica, muzica, efectele sonore, monstrii fac din acest joc o capodoperă la care îți face multă plăcere să te uiți și să te joci.

The Horror...

Totul începe când o echipă S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) dispare fără urmă undeva într-o zonă unde au avut loc o serie de alte dispariții și morți bizare și inexplicabile. O altă echipă este pregătită să se deplaseze acolo pentru a face niște investigații, dar este imediat atacată de o creatură ciudată și înfricoșătoare care, în cele din urmă, îi obligă pe toți să se refugieze într-un vechi conac (ca în Alone in the Dark).

După un filmuleț pe cinste („Millennium like" – cum ne place nouă să-i spunem) îți începi rolul. Poți să alegi să joci rolul lui Jill Valentine sau Chris Redfield. Singura diferență dintre cele două personaje este numărul de obiecte pe care fiecare poate să-l care.

Resident Evil nu este doar un simplu joc de acțiune. În majoritatea timpului va trebui să ai grijă și să-ți economisești gloanțele dacă vrei să supraviețuiești. Numărul limitat de gloanțe ajută și la crearea atmosferei sinistre. Gloanțele tale se împuținează din ce în ce mai mult... și începi să cauți ca un apucat prin fiecare dulap și fiecare raft din casă niște gloanțe nenorocite. Cu timpul ajungi să ai acces la diferite zone din casă, inclusiv la pivniță și fundație, găsind chei și rezolvând puzzle-uri, folosindu-ți capul dar și muniția. Puzzle-urile din *Resident Evil* sunt destul de logice. De exemplu, la un moment dat, vei da peste o plantă-mutant imensă de care nu poți trece. Va trebui pur și simplu să mergi în grădină și să faci roste de „weed poison" (otravă pentru buruieni). Este chiar simplu dacă te gândești.

Feeling

Jocul pune mult accent pe feeling și reușește să realizeze unul aparte. Reușește să combine excelent un sentiment de frică cu o grafică 3D destul de bună și cu un mediu bine făcut cu detalii abundente. Toate acestea se desfășoară la persoana a 3-a prin intermediul unor camere fixe ca în Alone in the Dark, care oferă un „cinematic look". Animațiile personajelor, care au fost considerate revoluționare pentru PlayStation acum doi ani, sunt la un nivel mediu, uneori fiind destul de slăbuțe, depinzând de ce fel de card 3D dispune fiecare.

Muzica reprezintă de fapt juma' din experiența pe care o poate oferi jocul. De ce? Pentru că este realizată foarte bine și este interactivă într-un fel cu ceea ce se petrece pe ecran. De exemplu, dacă doar explorați casa și vă plimbați de colo, colo, o să auziți o muzică de fundal horror care pare să întrețină suspansul. Dar dacă ajungeți să fiți captivi într-o cameră a cărui tavan coboară peste voi, sau altceva de genul ăsta, muzica se transformă într-una gălăgioasă și plină de ritm de genul „O să mori! Ha! O să mori! Ha! Ha!" și tot așa.

Huăăă!

Dacă ar fi ceva de reproșat la joc este sistemul de salvare și unghiurile din care este privită acțiunea. Pentru a putea salva jocul, va trebui să găsești niște tonere de cerneală pentru o mașină de scris. Și va trebui să mergeți la aceasta de fiecare dată când vreți să salvați. Nu vi se pare nasol? Ei bine, aflați că acele tonere sunt limitate și nu se găsesc pe tot drumul, iar mașinile de scris sunt la distanțe destul de mari una de alta. În ceea ce privește unghiurile camerelor, ei bine, în unele cazuri nu prea poți să vezi acțiunea cu lumea pentru simplul motiv că nu stai unde trebuie, dar vă veți obișnui cu aceste bug-uri, la urma urmelor puteți să atrageți creaturile undeva unde vedeți mai bine.

În cele din urmă, Resident Evil a celor de la Virgin Interactive este un joc care a făcut un pas înainte în lumea consolelor, iar varianta pentru PC vă va ține ceva timp în fața monitoarelor și vă va și speria puțin, așa cum e mai fain.

În concluzie, este un joc care merită încercat. Sau, dacă vreți, puteți să încercați noul Resident Evil 2 despre care, probabil, vom scrie și noi.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Capcom
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multinet
Tel: 062-222201
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: PlayStation, Win 95

NOTA 82

Cyberia 2

Ce poate fi mai frumos decât un quest? Şi ce poate fi mai frumos dacă quest-ul respectiv deţine atât o grafică super cât şi o serie de scene de shoot'em'up?



Da, cam ăsta ar fi *Cyberia 2* în câteva cuvinte. Un titlu care la vremea lui, prin '96-'97 a fost unul din cele mai bine vândute şi cele mai bine cotate jocuri. Undeva în viitorul îndepărtat un nebun încearcă să pună stăpânire pe lume. Şi ca în toate poveştile de acest gen există un erou care intenţionează să oprească atrocităţile unui anumit doctor care deţine nu ştiu ce arme chimice şi biologice foarte periculoase. Zek, personajul principal al acestei acţiuni, face tot posibilul să ajungă în inima inamicilor şi se străduieşte să afle toate secretele organizaţiei FWA. Astfel, printre numeroase secvenţe de shoot'em'up, în care tot ce trebuie să faci este să distrugi tot ce mişcă şi se apropie prea mult de tine, trebuie să soluţionezi şi o serie de puzzle-uri. Acestea din urmă sunt extrem de interesante, chiar dacă numărul acestora nu este prea mare. Din cap în coadă *Cyberia2* este extrem de bine realizat din punct de vedere estetic. Animaţiile şi toate secvenţele de film nu au egal nici măcar în zilele noastre. Sigur că nu poţi compara un joc din anul '96 cu unul de ultimă oră ca Black Dahlia, X-Files sau Eraser. Totuşi în *Cyberia2* există ceva mai mult dinamism şi mai multă adrenalină decât poţi găsi în questurile clasice. Şi ce te poate încânta în mod deosebit este şi firul acţiunii care se derulează ca un film fără nici un fel de întrerupere.

Aşadar punctul forte al acestui titlu este acţiunea. Nici nu începe bine acţiunea că te trezeşti printr-un labirint prin care alergi ca disperatul şi împuşti orice inamic ce-apare după cotitură. Şi o ţii aşa vreo cinci minute după care ajungi într-un garaj unde te-aşteaptă o femeie (destul de „hot" – ca să zic aşa) cu un vehicol asemănător unui Hummer (numai că ăsta e dotat cu un soi de laser). Şi aşa începe cursa pe autostrăzile suspendate ale viitorului. Şi cum goneşti aşa, trebe' să tragi în tot ce zboară şi în tot ce are roţi. Mai ai uneori un pic de timp să-i strigi tipei că te sufoci – da-n rest e musai să tragi cu laseru' încontinuu. Ei, şi dacă termini cu maşina de război te sui într-un avion demn de toate invidia şi începi apoi să tragi în nişte proiectile ciudate care numai că n-au rolul să te întâmpine cu bucurie. Odată ajuns în baza inamicilor treci de o serie de paznici şi ajungi la un moment dat într-un loc unde trebuie să accesezi VR-ul. Probabil că cea mai interesantă parte a jocului o reprezintă călătoria şi acumularea de date din VR – un fel de computer al viitorului. Aceste secvenţe în care călătoreşti prin creierul electronic al FWA sunt extrem de bine realizate.



Cyberia 2 este cu siguranţă unul dintre jocurile mele favorite. Este destul de greu să găseşti în zilele noastre un quest care să conţină atâta dinamism şi acţiune. Şi mai ales să fie atât de bine realizat încât efectiv ai impresia că joci rolul principal într-un film. Şi chestia e că odată ce ai ajuns la sfârşitul filmului îţi pare atât de rău încât mai vrei să revezi odată scenele acelea apocaliptice şi pline de suspans.

Cyberia 2 se poate juca pe trei nivele de dificultate – de la uşor la dificil – unde pe cel mai greu nivel ai nevoie de ceva mai multă îndemânare. În plus, în joc există o varietate extrem de mare de arme şi vehicule. Chiar dacă nu eşti tu cel care le pilotează cel puţin ai ocazia de le distruge. Sigur că la un moment dat în VR ţi se arată prin intermediul unor scurte secvenţe de film toate armele de care dispune FWA şi pe care le întâlneşti în joc ulterior. Este absolut impresionant arsenalul de care dispune doctorul ăla nebun. Ei, cam asta ar fi. Vă invit să luaţi loc şi să faceţi o escală prin lumea lui Zak: *Cyberia 2.*



Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Xatrix Entertainment
Ofertant: MultiNet SRL
Tel: 062-222201
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA 91

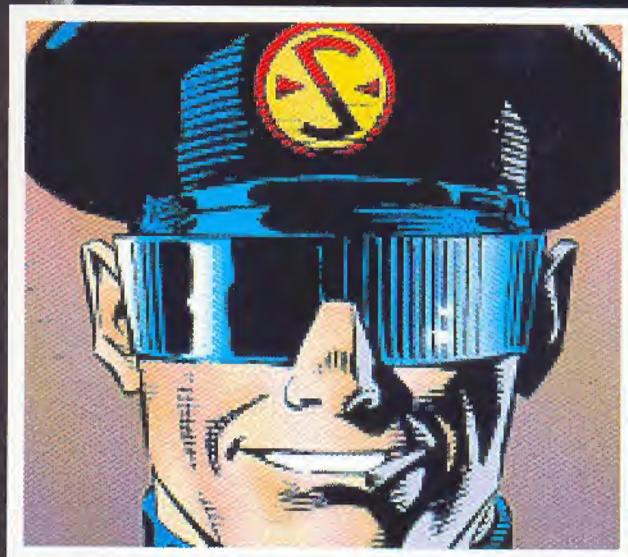
Beneath a Steel Sky

Numele: Foster (original: Overmann). Prenumele: Robert. Misiunea: Să elucideze misterul propriului trecut. Cum? Luând-o de la capăt. Încet... Cu perseverență... Că doar jocul ăsta e quest, şi încă unul produs de Revolution Software şi distribuit de Virgin Interactive!

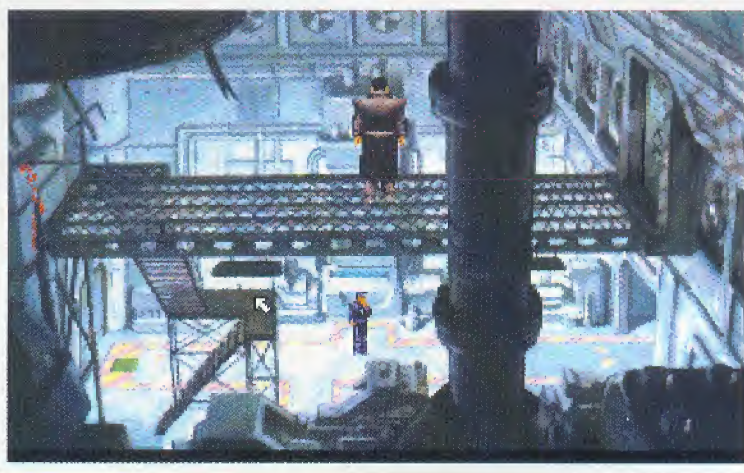
Amintiți-vă de vremurile alea bune când 386-le era mai mult decât suficient şi Indiana Jones and the Fate of Atlantis era unul din cele mai populare jocuri. Nu mult după aceea piața a fost invadată de clone, dar asta nu a supărat pe nimeni, pentru că varietatea subiectelor abordate era atât de mare încât asemănările apăreau doar la capitolele grafică şi sunet. Din această serie a „clonelor" face parte şi acest *Beneath a Steel Sky*. Prima impresie a fost aceea a descoperirii unei fosile foarte vechi şi fără valoare. O silă profundă m-a cuprins când m-am gândit ce specimen aveam în față, în timp ce oferta contemporană de quest-uri cuprinde „minuni" gen Black Dahlia şi X-Files. Şi totuşi, l-am instalat de pe sidiul care cuprinde un spațiu enorm de... 79 mega şi am fost surprins să constat că îmi place. Intro-ul format din imagini statice de tipul benzilor desenate, acompaniat de voci înregistrate ca la carte e un adevărat „atmosphere creator", care m-a făcut să pun mâna pe maus şi să încep să butonez cu pasiune. Story-ul în sine este incitant, aşa că te face să treci dintr-un ecran în altul în speranța că îi vei da de capăt. De fapt, este vorba de...

Prezent şi trecut

Cu mult timp în urmă un elicopter s-a prăbuşit cu tot atât de mult zgomot şi fum. Din accident a scăpat doar un băiat, care a fost luat în primire de un tip ciudat, cu barbă şi cu o frizură ciudată, şeful unei comunități care locuia în afara megalopolisului Union City. Pe măsură ce creştea, băiatul cu pricina (Robert Foster pe numele lui cel adevărat şi real) descoperea că are talente înnăscute în domenii diverse şi a început să-şi folosească abilitățile pentru a ajuta comunitatea în sânul căreia a fost primit cu atâta căldură. Apoi a venit şi ziua fatală. Un elicopter a oprit lângă tabără şi l-a luat pe Robert (care s-a predat ca să-l salveze pe şeful comunității, acum un bătrân cu barba albă şi impună-

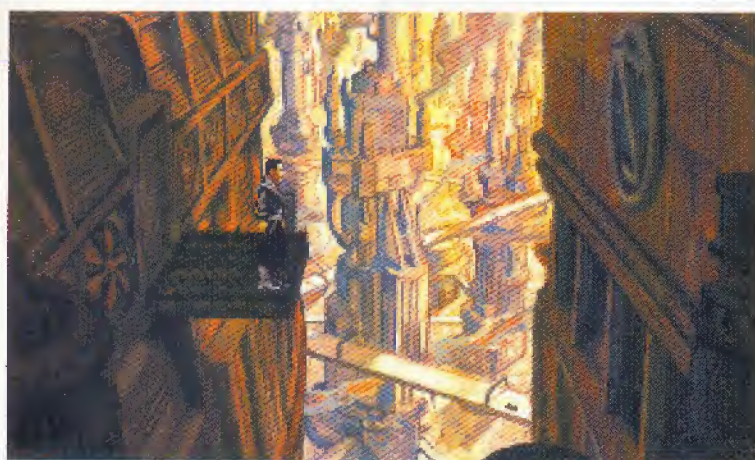


toare). Imediat după decolare, o explozie atomică a spulberat trecutul lui Foster. Întreaga comunitate (care trăia într-o zonă numită „The Gap", foarte poluată și cu temperaturi care atingeau 100 grade celsius) a fost rasă de pe fața pământului. Elicopterul și-a continuat zborul înspre Union City (un imens oraș suspendat pe o infernală rețea de conducte și schele și acoperit cu un clopoțel de sticlă care îl separă de mediul nociv din exterior), dar, în loc să aterizeze pașnic, s-a prăbușit, în timp ce Robert Foster se întreba dacă va mai supraviețui unui al doilea accident aviatic. Și, logic, a supraviețuit (altfel, adio quest...). Tipul care l-a luat din mijlocul comunității purta numele de Reich S. Commander (cu așa o denumire, cu siguranță nenea ăsta e cam agresiv), locuia în Belle Vue Gardens, Eyrie 2291 (avea și bani...), era în vârstă de 36 de ani, și prezenta LINC status-ul 5 și Special Operative No. UO88 / H2. Clar? Tot el este și șeful serviciilor de securitate din Union City, al căror cel mai important rol este împiedicarea activităților spionatice întreprinse de membrii corporației Hobart (inamicul nr. 1 al Union City-ului). Din accident scapă de la moarte și tipul ăsta și imediat pune toate gărzile să-l urmărească pe Foster. După toată agitația asta începe în sfârșit, jocul...



Insoluția

Jocul în sine aduce foarte mult a Indiana Jones a.t.F.o.A., dar folosește o tehnologie nouă pentru acea vreme, numită Virtual Theatre. Acest sistem a creat o lume populată de personaje „reale", permițând apariția unor caracteristici unice în aventurile grafice. Important pentru fluxul jocului este ca Foster să continue dialogul cu personajele întâlnite pe spinosul său traseu până la epuizarea tuturor replicilor. De obicei click-area cu butonul stâng pe un obiect este echivalentului privitului, iar cu butonul drept se acționează asupra obiectului cu pricina. Toate aceste „facilități" sunt oferite de o firmă de care nu prea am auzit până acum (de fapt, nu am auzit de loc) și anume **Revolution Software**. Firma aceasta și-a făcut apariția în lumea dură a producătorilor de entertainment software în anul de grație 1991, într-un apartament situat deasupra unui magazin de fructe din Kingston upon Hull. Impresionată de sistemul „Virtual Theatre", firma Mirrorsoft - condusă de Robert Maxwell - a semnat un contract pentru primul produs: „Lure of the Temptress". Dar ceva nu a mers cum trebuie și **Revolution** și-a luat zborul înspre **Virgin**, căreia i-a și vândut drepturile pentru sus-numitul „Lure of the Temptress". Succesul primului lor proiect (de care nu cred că au auzit mulți pe meleagurile noastre) a convins membrii echipei **Revolution** să își mărească ambițiile. Ei s-au asociat Dave Gibbons, creator de benzi desenate și s-au pus pe lucru la un nou proiect, destinat să inițieze o nouă generație de quest-uri. Astfel au apărut primele schițe pentru *Beneath a Steel Sky*. Doi ani mai târziu s-au prezentat în fața publicului, plini de mândrie și de ei înșiși. Și aveau și de ce, doar ofereau o variantă nouă a sistemului Virtual Theatre pe post de motor al unui joc de șase ori mai mare decât „Lure of the Temptress".



Planurile de viitor ale firmei erau și ele impresionante. Vroiau să folosească o tehnologie grafică extrem de avansată pentru producerea unor imagini afișate prin intermediul unor tehnici cinematice ultra-extra-super, producătoare de uimiri și aah-uri.

Și nu se agitau ei degeaba, pentru că nu peste mult timp au reușit să impresioneze nici mai mult nici mai puțin decât însuși Departamentul Britanic la Comerțului și Industriei, care a decis să-și aducă aportul la susținutele eforturi depuse de **Revolution** Software. Printre rezultatele scontate se număra și crearea unui A.I. aprig și deștept, care urma să fie încorporat în jocuri care erau destinate să schimbe într-un fel sau altul aspectul ofertei de entertainment software. Totuși, se pare că nu prea le-a ieșit pasența.

Și acum, revenim la programul nostru obișnuit...

Ar mai fi de amintit câteva detalii cu privire la organizarea din Union City. Megalopolisul e condus de un consiliu pe care fiecare cetățean îl consideră binefăcătorul tuturor. Acest Oraș al Uniunii a reușit să încoproreze un alt megalopolis, numit Asio-City, devenind astfel al doilea oraș-stat ca mărime din lume. Inamicul Union City-ului este, cum am mai zis, corporația Hobart, care aplică în continuare strategii economice interzise cu zeci de ani în urmă de Grupul Union, strategii considerate în neconcordanță cu principiile neo deomocratice care au fost acceptate la tratatele de pace de după Marele Război Euro-American. Aceste strategii economice implică ajutorarea celor lipsiți de orice mijloace de subsistență, cum ar fi locuitorii Gap-ului.

Orașul în sine este controlat de LINC, un sistem computerizat care „a avut grijă" de mai bine de douăzeci de ani de toate problemele din Union City. În tot acest timp a fost dus neîncetat un război economic care nu cunoaște decât reguli foarte dure. Se pare că membrii Consiliului, ajutați de LINC (ale cărui terminale împânzesc orașul) și de puternica forță de securitate, aproape au reușit să câștige conflictul.

Acum, când toate lucrurile par a merge perfect, LINC a intrat brusc în alertă și a ordonat capturarea lui Robert Overmann (Foster) în stare de funcționare: „Suspect to be returned alive. Repeat alive." De ce? Care este misterul din spatele acestei povești complicate? Vei reuși să elucidezi toate misterele, să-ți savlezi pielea și să ajuți corporația Hobart să învingă? Să răzbuni moartea celor uciși fără milă și să aduci lumina în Union City? Poate că da, poate că nu...

Mike

LEVEL DATA

Producător: Revolution Software
Distribuitor: Virgin
Ofertant: Multinet SRL
Hardware: 386, 2MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS

NOTA 91



Lost Eden

Primul joc produs de francezii de la Cryo pentru Virgin Interactive, aduce la viață lumea de mult apusă a dinozaurilor

Povestea din *Lost Eden* ne trimite în perioada când oamenii și dinozaurii trăiau împreună. Cu muuuuuulți ani în urmă, aceștia trăiau în pace și armonie și reușiseră să construiască împreună fortărețe uriașe pentru a se apăra de atacurile ferocilor T-Rex. A fost o perioadă de pace și prosperitate, când Tyranosaurilor le era frică să atace puternica alianță dintre oameni și dinozauri. Însă, de-a lungul anilor, lucrurile s-au mai schimbat și încrederea dintre cele două rase s-a șubrezit. Dintre fortărețele de altă dată, una singură mai există și aceasta este cunoscută sub numele de The Citadel of Mo. Bătrânul rege Gregor știe că Moorkus Rex, liderul Tyranosaurilor, va ataca în curând și acest ultim punct de rezistență. Regele consideră însă că fiul său Adam nu este încă pregătit pentru apărarea citadelei. Ziua în care începi jocul, este ziua „deșteptării" lui Adam, și poate ziua în care o nouă istorie va fi scrisă. Jocul îți oferă rolul tânărului prinț Adam, care în primul rând trebuie să redescopere secretul construirii măreţelor fortărețe de altă dată și să obțină din nou încrederea dinozaurilor. El va fi însoțit de Dina, o mai veche prietenă dinozaur, care are capacitatea de a înțelege orice limbaj, lucru foarte folositor, mai ales când tratezi cu dinozaurii. Vei întâlni și alte personaje care îți vor oferi ajutorul și se vor alătura grupului. Un lucru foarte indicat este să vorbești cu ele, acestea putând să-ți ofere nenumărate indicii și sfaturi utile.

O poveste captivantă

De multe generații, locuitorii Eden-ului sunt vânați și hăituiți de T-Rex-ii lui Moorkus Rex. Cu ajutorul hoardelor sale însetate de sânge, Moorkus Rex duce o campanie de exterminare a oamenilor și dinozaurilor. Scopul său este dominația totală asupra Eden-ului. Iar scopul TĂU este să-l împiedici. Odată cu „deșteptarea", viziunea ta asupra celor ce se întâmplă în Eden s-a schimbat enorm. Regel Gregor este deja bătrân, iar spiritul său de războinic s-a stins. Viziunea sa asupra viitorului Eden-ului este sumbră, și nimic nu-l poate opri pe Moorkus Rex. Tu îți respecți tatăl, dar...nu îi împărtășești viziunile. De când mama și sora ta au fost ucise de fioroșii T-Rex pe câmpul de luptă de la Mashaar, Gregor ți-a interzis să părăsești siguranța citadelei Mo. Ești ultimul moștenitor al tronului și nu e nevoie să înfrunți pericolele lumii de afară. Dar tu ești curajos și ambițios, și vrei să admiri peisajele minunate din Eden cu proprii tăi ochi. Nu împărtășești pesimismul lui Gregor și ești hotărât să oprești valul de distrugere al T-Rex-ilor. Ai o ambiție eroică și îndrăzneață: să reunești oamenii și dinozaurii într-o alianță împotriva lui Moorkus Rex. Dacă vei reuși să construiești citadele ca cea din Mo în restul văilor, oamenii și dinozaurii se vor putea apăra de atacurile T-Rex-ilor. Și cu o rețea de astfel de citadele, viitorul nu mai este atât de negru. Convinși astfel de bunele tale intenții, toți locuitorii Eden-ului ți se vor alătura, și în fața unei astfel de desfășurări de forțe, T-Rex-ii nu vor avea nici o șansă. Dar există o mare gaură în acest plan. Secretul construirii citadelelor s-a pierdut! Crezi însă sincer că secretul Arhitectului, strămoșul tău, Priam, poate fi redescoperit. Astfel că misiunea ta are două obiective: recuperarea secretului citadelelor și apoi construirea acestora în văile Eden-ului.

O realizare tehnică de excepție

Grafica din *Lost Eden* este superbă, iar **Cryo** a reușit să ofere o puternică undă de realism cu texturi fantastice pentru decoruri și dinozauri. Animațiile sunt atât de reale încât te simți ca un spectator privind scene din era preistorică. Dialogurile pot fi subtitrate în cinci limbi, engleză, franceză, italiană, spaniolă și germană, însă vocile vor fi auzite doar în engleză. Acțiunile tale se limitează la cinci posibilități: vorbești, mergi, aduni, folosești și examinezi. Icon-ul este un cub ce se transformă în săgeți pentru a-ți indica direcțiile în care poți merge, un ochi pentru a examina lucrurile din jur sau o mână pentru a lua sau folosi diverse obiecte. Pentru fiecare citadelă trebuie să aduni forțele Brontozaurilor și Triceratopșilor pentru construcții și cea a Velociraptorilor pentru apărare. Pe lângă aceștia vei mai racola Apatosauri și Pterodactili care te vor ajuta să călătorești între văi. Fiecare specie are propriile ei nevoi pe care tu trebuie să le afli, dar odată ce ai aflat ce le place, totul devine monoton. Orice obiect de care ai nevoie îl găsești pe drum sau îl obții în schimbul altuia.

Nu de mult am primit o scrisoare care ne atrăgea atenția asupra lipsei quest-urilor din topul Level, deși unele dintre ele sunt adevărate opere de artă în grafică și sunet. *Lost Eden* este un exemplu elocvent al acestui fapt.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Cryo
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multinet SRL
Tel: 062-222201
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS, Win 95

NOTA 88

TOONSTRUCK

Haideți să vedem ce mai este și cu acest joc al celor de la *Virgin Interactive*. Este de doi lei sau de milioane?



Ok, la treabă… este ora 22:51 pe data de 19 august. Avem o pagină de Level pentru a vedea ce e de capul *Toonstruck*-ului. În primul rând, va trebui să puneți mânuțele alea două pe joc și să rupeți ambalajul, apoi să introduceți „sidi-ul" în unitate și away you go… Cei ce au jucat acest joc își vor aminti tot timpul de el pentru simplul motiv că îl vor adora. Da' hai să vedem de ce este el atât de memorabil?

O poveste încâlcită

După ce ați pus CD-ul în unitate, puteți să admirați un intro destul de lung de o calitate excelentă. Nu veți observa nici un fel de „pâlpâială"… Da… povestea. Prin intermediul filmului veți face cunoștință cu personajul principal Drew Blanc și Flux Wildly. Drew lucrează la o firmă care se ocupă de desene animate, și în curând va avea loc un nou festival numit „Fluffy Fluffy Bun Bun Show", mai pe scurt, un spectacol grețos plin de iepurași dansând și cântând… dar să nu vă speriați că de aici înainte mult mai este. Problema este că șeful lui Drew vrea niște personaje noi pentru show, niște iepurași noi, și asta până a doua zi la prima oră. După cum și numele o sugerează subtil, Drew (oarecum „a desena") Blanc (oarecum „nimic") nu are nici un fel de idee pentru show. Pe la ora patru se petrece ceva ciudat și Drew se trezește în lumea desenelor animate unde dansează o grămadă de iepurași. Acum află despre Contele Nefarious care vrea să transforme tot ce e frumos în ceva urât și rău. Tot acum, Drew se întâlnește și cu prietenul lui, Flux, care este un fel de creatură mai ciudată cu o pereche de ochelari de soare, foarte comic. Bun, să vedem problema. Drew este condus de Flux la curtea regelui. Acest rege îi explică cum funcționează mașinăria lui Nefarius, Malevolator-ul („mal" – rău și „volator" – care zboară, vă dați voi seama), și propune să se găsească niște piese pentru construcția unui Cutifier care ar trebui să facă la loc tot ce distruge Malevolator-ul.

Aventura începe

Pentru a construi mașina, e nevoie de 12 obiecte pe care le veți găsi prin trei ținuturi oarecum diferite: Cutopia – unde trăiesc iepurașii blah blah blah, Zanydu – un loc care este mai normal unde totul se află într-un așa zis echilibru (casa lui Flux), și Malevolands – unde trăiesc tot felul de monștrii și roboți ciudați. La început veți avea acces doar la teritoriul numit Cutopia, după aceea la Zanydu și în cele din urmă veți ajunge și în Malevolands.

După ce găsiți toate cele 11 obiecte, primul fiind oferit din oficiu, veți asista la o nouă secvență animată, și ea de cea mai bună calitate. Ați construit Cutifier-ul și ați îndreptat tot ceea ce a fost distrus. Din nefericire, regele Hugh (seamănă cu Pacman), regele Cutopiei, s-a decis să transforme toată lumea în Cutopia, inclusiv Malevolands și Zanydu, ceea ce este greșit… și astfel se va distruge echilibrul dintre bine și rău. Surpriză! Adevăratul rege Hugh nu ar fi făcut așa ceva. Se pare că iepurașul principal din show-ul Fluffy Fluffy este cel care a făcut acest lucru (nefiind un iepuraș chiar așa de drăguț). El l-a răpit pe adevăratul Hugh și vrea acum să cucerească lumea. Acum intervine Drew, care trebuie să scape din închisoarea lui Nefarious și să-l oprească pe falsul rege Hugh. După o grămadă de pățănii, Drew fură Malevolatorul lui Nefarious și se duce să distrugă Cutifier-ul. După o nouă secvență animată, Drew se trezește la realitate și ce o să se mai întâmple o să vedeți chiar voi dacă puneți mâna pe jocul full.

I've Been Toonstruck!

Să trecem la detalii tehnice. **Unu:** grafică super excelentă, animații foarte reușite, personaje bine desenate, mediul înconjurător este foarte bine integrat în poveste. **Doi:** Muzica este excelentă, veți recunoaște melodii din desene animate. Mai trebuie adăugat că este o muzică interactivă: dacă ești în Cutopia o să auzi muzică veselă iar în Malevolands muzică un pic sinistră. **Trei:** Vocile sunt punctul forte al jocului, ele aparținând multor actori cunoscuți. În primul rând, Drew este cunoscutul Cristopher Lloyd din trilogia „Back to the Future", vocea lui Flux aparține actorului care-i oferă vocea lui Homer din „Familia Simpson", actorul Dan Castellaneta, iar printre alți actori cunoscuți mai este și David Ogden-Stiers (colonelul Winchester din „M.A.S.H."). **Patru:** Dialogurile excelente, pline de umor, captivante, ingenioase, satirice. Jocul poate fi configurat în fel și chip, de la detalii la muzică. Ce-ar mai fi?… Jocul este accesibil oricărui gamer, puzzle-urile sunt la un grad mediu de dificultate (exemplu: trebuie să scăpați de un robot care [illegible] [illegible] care ridicola cu [illegible] ridicole, o citiți și-l întrebați pe robot: „Care este întrebarea la care nu poți să răspunzi?"… Ta Da… ați rezolvat problema simplu, nu?

Sergiu

LEVEL DATA

Producător: Virgin Interactive
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multinet SRL
Tel: 062-222201
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS, Win 95

NOTA 81

Z



Roboței cât cuprinde, hărți bidimensionale, tancuri, tunuri, filme pline de umor – cam acestea ar fi cuvintele care caracterizează acest reușit joc al anului '96. Z: un mit care nu va fi dat uitării prea curând!

În general, Z a fost caracterizat drept un titlu în care întâlnești ceva mai multă acțiune decât în Command & Conquer. Așadar, la fel ca-n C&C, există roboți, vehicule pe care trebuie să le produci și să ai grijă de ele, însă în Z nu trebuie să-ți faci nici un fel de probleme în ceea ce privește fabricile. Harta fiecărei misiuni este împărțită în mai multe sectoare, în aproape fiecare dintre acestea fiind dispuse mai multe uzine care pot produce roboți sau vehicule. Și cum este firesc, cel care capturează mai multe zone, produce mai repede și mai mult. Astfel, scopul gamerului este să lupte și să apere sectoarele aflate în stăpânirea lui, fără să-și mai facă nici un fel de probleme în ceea ce privește resursele sau construirea de fabrici. Pentru a intra în posesia unei zone, nu trebuie să faci altceva decât să trimiți o unitate cu sarcina de a captura steagul amplasat undeva în sectorul respectiv. Pentru a câștiga o misiune, trebuie să distrugi toate unitățile inamice și, de asemenea, să faci praf fortul acestora.

Moarte fulgerătoare

Acțiunea jocului se bazează mai ales pe rapiditate și pe cât de eficientă este strategia pe care-o abordezi la începutul fiecărei misiuni. Pot spune că în Z contează foarte mult ce faci în primele 3 minute ale fiecărui scenariu. Dacă nu te miști repede și ți-o ia dușmanu' înainte, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să iei misiunea de la capăt. Adesea, pe la nivelele avansate, misiunile vor trebui reluate chiar și de 10 ori până să ajungi să abordezi o strategie corectă. Pe parcurs ce avansezi, beneficiezi de trupe mult mai puternice și mai rapide. Totuși, inamicul este întotdeauna cu un pas înaintea ta, având o tehnică de luptă mult mai avansată decât a ta. Lucru care uneori este enervant!



Majoritatea gamerilor care au avut de-a face cu Z, au spus că AI-ul inamicilor este extrem de avansat și lucrează real-time. Ei bine, pot spune că spre deosebire de unele RTS-uri lansate de curând, Z stă foarte bine la capitolul AI. Dacă ajungi la un moment dat să deții mai multe sectoare decât inamicul atunci totul se rezumă la plăcerea de a distruge inamicul până la ultimul.

Z este, în ciuda elementelor care lipsesc, un joc unic și original, cu mult dinamism și destul de bine realizat. Există sunete și efecte grafice reușite, în plus existând și o mare varietate de unități. Oricum, pentru cei care nu-și permit mai mult de un 486 cu 8 MB RAM, Z este jocul ideal. Oferă tot ce poate oferi un joc pe un astfel de sistem.

Bangul sonic și vizual

Da... gamerul se poate bucura în Z de efecte grafice cu adevărat demne de invidiat. Spre exemplu, felul în care explodează tancurile și diversele unități este absolut spectaculos. Astfel, să presupunem că un tanc a fost lovit din plin de o ghiulea de-a ta. Explozia acestuia poate fi în egală măsură impresionantă și fatală. De ce? Păi, uneori vezi cu uimire cum turela sau altă componentă a tancului devastat zboară în aer la o înălțime impresionantă, pentru ca mai apoi să cadă din întâmplare pe vreo unitate de-a ta. Și rezultatul este ușor de prevăzut: moartea rapidă a unității care a avut ghinionul să se trezească cu o turelă de câteva tone în cap. Și cum stăm cu sunetele, nici nu cred că mai are rost să vă povestesc – efectele sonore sunt absolut foarte reușite și cu adevărat haioase. Așa că fraților, go and take a Z!

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Westwood
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multinet SRL
Tel: 062-222201
Fax: 062-220729
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS

NOTA 82

HEAVY GEAR II



Fun

OK, a mai trecut o lună şi trebuie să mai râdem de câteva jocuri. De data aceasta am ales 1st person-urile

Deci, pentru cei care încă nu ştiu despre ce este vorba prin ăstea două pagini, am să vă mai spun o dată. Aici o să găsiţi nod în papură la mai multe jocuri, iar când spun nod în papură mă refer la bug-uri. Dacă aţi mai văzut şi voi bug-uri în alte jocuri... ştiţi adresa, aşa că aşteptăm scrisorile voastre (menţionaţi pe plic „fun stuff"). Aşadar, să trecem la ce avem de criticat de data asta.

Hai să plutim prin aer

Bun... pentru că multă lume adoră shoot'em'up-urile, am zis să vedem noi şi ce este de capul acestor jocuri. Aşa că am trecut în revistă jocuri precum Quake, Quake II, Unreal şi mai toate celelate noi şi tari. Hai să luăm un caz în particular. Eu şi President am ajuns să ne ciuruim prin Quake II, la un nivel nu prea mare cu toate armele posibile... mă rog ştiţi voi. Deodată mă trezesc undeva pe un bloc şi-l văd cu coada ochiului sau mai bine zis în colţul ecranului pe inamic în persoana lu' Prez. Şi, fiind el mai marele şef pe aici, pun deoparte micuţa şi modesta mitralieră şi iau Thunder Bolt-ul, că doar nu degeaba este el şef. Îmi aplec privirea în jos şi dau să trag, dar ce să vezi, mi-am luat zborul! Staţi aşa, că tre' să vă explic puţin. Te duci la marginea unui bloc (sau a unei cutii, a unui butoi) şi te uiţi în jos (la maxim) după care te învârţi puţin şi observi că de fapt stai în aer! Aşa şi dacă revenim la jocurile 1st person mai vechi în care puteaţi să vă admiraţi mutrişoara, aţi observat cu siguranţă că atunci când aveaţi o întâlnire de nivelul 4 cu o rachetă, ochii vi se mişcau în locul urechilor, din gură vă curgea sânge, etc. etc. Da, asta este destul de mişto! Dar să vedem ce se întâmplă când găsim o trusă medicală... TaaDaa!!! Faţa se face de-odată la loc. Operaţie estetică instantanee? Da! Hai să vă spun o poveste frumoasă...

Total Sci-Fi

Într-o zi plină de soare, pe când mingea de plasmă a BFG3000-ului meu mângâia cu ale sale raze ultra-violente suprafaţa rece a pământului, pe la orele 8, undeva în lume se

Hai... că tot n-am scris noi un articolaş despre Unreal... aşa că am zis să vă prezentăm într-un mod mai original ce se petrece prin jocul ăsta. E ca o bandă desenată. Savuraţi, gustaţi şi vă minunaţi!



1

Ce mama naibii?! Unde sunt? O navă spaţială pentru prizonieri? Am 12% din viaţă? Jocul începe cu mine pe moarte? Ce sunt eu, bă? Prizonier?



2

Unde naiba e toată lumea? Locul ăsta pică pe mine! Cineva să-mi dea un telefon să vorbesc cu agentul meu, păi ce nevoia? O să-l omor pe hoţul ăla!



3

Eu? Târându-mă prin nişte ţevi de aerisire nenorocite, ca un şobolan de casă? Iisuse!! Ei, arată bine ceaţa asta, nu? Hei! Ce-mi pasă mie?!



4

Now what? Iar nu e nimeni pe aici? Hello?! Unde sunteţi, şobolani de doi lei?! Treceţi aici, nimicurilor! Hmmm... nimic. Mai bine mă uit prin jur după o...



5

Eee! Aşa mai merge! A venit timpul să mă încarc cu toate armele posibile şi să zbor nişte creieri! O să vă omor pe toţi! Hehehe. Drăcia naibii!



6

Hehehe. Uită-te la ratatul ăsta! Cineva a scos cuiul de la o grenadă şi i-a vârât-o pe gât! S-a împrăştiat peste tot! Nimicule! Hei, ce naiba este cu zgomotul ăsta? Oh oh...



7

Ce mai şi asta? O infirmerie? Hei, măcar pot să mă mai vindec şi eu puţin. Acuma, dacă m-aş lua după urletele ălea disperate poate găsesc o armă...



8

Ce naiba? Se aud tot felul de zgomote ciudate şi urlete disperate! Ce se petrece după uşa aia? Un tip urlă ca nebunu' acolo!



9

Dumnezeule mare, un măcel în toată regula, ca o petrecere şi eu n-am fost invitat? Ei, asta mă scoate din sărite! Tu! Stai aşa nu fugi! Ăla arăta ca un monstru!

Stuff

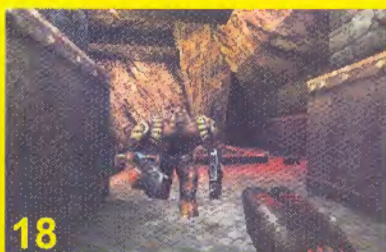
trezește un cititor LEVEL. Ceasul sună enervant! Cititorul nostru, un gamer înrăit, pune mâna pe deșteptător și-l catapultează prin geam, fix în chelia unui trecător nevinovat. Ziua începe. Gamer-ul nostru, și hai să zicem că locuia singur – mai ales de când a început să joace Quake – se duce supărat în bucătărie, trântește pe o bucată de pâine o felie de salam cu niște gem pe post de ketchup, ia o mușcătură bună, se miră de ce are un gust ciudat și se îndreaptă spre calculator. Quake-ul începe... și tot începe și rulează până seara târziu când pe la al ante-răs-post-penultimul nivel dă colțul și-i sare o drăcovenie în față. În clipa aia, gamer-ul nostru, trecut prin atâtea încercări ale vieții, face un stop și în marea lui disperare sare pe geam exact ca ceasul. Din nefericire, pe trotuar nu se mai află nici o chelie salvatoare ci doar pavajul ud și rece. Acum probabil că vă imaginați cam cum arată gamer-ul nostru supărat... de-a dreptul supărat. Cu o ureche în loc de nas și un ochi în loc de gură și tot așa se scoală din balta de sânge și se îndreaptă în grabă spre o trusă de prim ajutor – de unde a apărut această cutie de prim ajutor Dumnezeu știe, dar să mergem cu presupusul. Deci, unde eram? A, da gamer-ul vede cutia de prim ajutor și plin de fericire sare cap spre ea. Este de la sine înțeles ce minuni pot face aceste truse, pentru că gamer-ul nostru e ca nou-nouț. Și probabil că mâine o va lua de la început.

Nea-Muritorul

Ei asta-i, se pare că mi s-a pus pata pe jocurile 1st person că mi-am adus aminte de încă ceva. Hai să recapitulăm cam ce se întâmplă prin astfel de jocuri. Voi sunteți eroul și, oricât ar trage mii și mii de monștrii în voi, tot nu reușesc să vă omoare. Nu este cinstit! Este pur și simplu revoltător! Bietul monstru a fost făcut numai așa ca să moară? Păi dacă ăia de la Holywood vor să facă și un film pe tema Titanicului văzut din perspectiva aisberg-ului, ar trebui să facem un joc din perspectiva monștrilor care mor (pun pariu că ar fi cel mai scurt joc din toate timpurile). Dar de ce se întâmplă toate acestea? Pentru că eroul nostru este un nemuritor. El tot încasează gloanțe, da nu moare. Ei... asta este, dar ce este și mai revoltător este faptul că Nemuritorul ăla adevărat de la teveu este o pungă ambulantă de gloanțe. Păi ce se întâmplă domne' în filmul ăla... apare un nemuritor, vin unii, trag câte un glonte în el în fiecare episod și el nu moare? Păi ar trebui să aibă la gloanțe în el de să-l atragi cu un magnet, nu? E... la asta nu s-a mai gândit nimeni, nu? Și uite așa am găsit și o legătură strânsă între 1st person-uri și Nemuritorul. Și dacă nu am dreptate... mai vedem noi ce facem.

Sergio

Ce Dumnezeu?! Tu cine mai ești? O să te... Ia de-aici niște gloanțe! Ticălosu'! La naiba de fraier! Al naibii, bă!



Cred că o să explorez puțin coridoru' ăsta puțin. Pare părăsit... Ia stai! Am văzut un tip aruncat prin aer? Ce nevoia se petrece pe aici? Cine l-a zvârlit pe ăla?



Ce drăcovenie mai este și asta?!? You wanna piece o' me? Fă-te-n'coa'! Ești șmecher, huh? Ia de aici! Ei, acum ce mai zici?



Așa mai merge! Deja am dat de altă armă? Arată ca un Uzi. Presupun că ratatului ăsta mort n-o să-i mai trebuiască arma. Mă întreb ce l-o fi pălit...



Ce NAIBA?! Unde mama lu' știți voi cine sunt?! Am picat pe o planetă? Cine naib... Ce? Unde? This is fogging *unreal*!



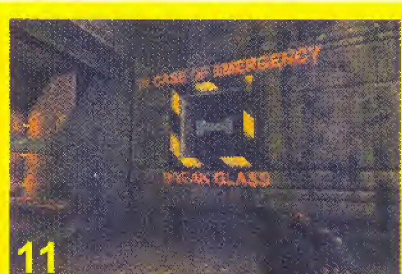
Oof... Oh, corect, încă un tunel nenorocit! Jeez! Cred că o să mă iau după dâra asta de sânge de aici! Parcă sunt într-un film!



Hei! O armă! În sfârșit! Acuma o să mă iau după ticlosul ăla! O să vadă el ce-i fac! Area C? Area C pe naiba! Dudah! Dudah!



Ia te uită! O manetă în perete! Spargeți geamul? Lasă că *omor* eu sticla aia! Lasă-mă să omor un om, ce naiba! O manetă, auzi!



Hei, s-a deschis o ieșire în podea! Acuma o să ies din nava asta nenorocită! Da ce naiba e acolo jos?





Archimedean Dynasty

În timpul jocului ține apăsat CONTROL după care tastezi:

0 – pentru a încheia misiunea
1 – pentru invincibilitate
2 – unlimited torpedoes
3 – unlimited cannon ammo



Blood Omen: Legacy of Kain

Oricând pe parcursul jocului execută următoarele combinații:
Sus, dreapta, atac, action, sus, jos, dreapta, stânga – **full health**
Dreapta, dreapta, atac, action, sus, jos, dreapta, stânga – **full magic**

Colonization

Ține apăsat ALT și tastează W I N. Vei activa un Cheat Menu.

Commandos: Behind Enemy Lines

Iată codurile pentru primele 20 de nivele:

Mission 2: **4JJXB**
Mission 3: **ZDD1T**
Mission 4: **RFF1J**
Mission 5: **K4TCG**
Mission 6: **MIR4M**
Mission 7: **7QVJV**
Mission 8: **K99XC**
Mission 9: **AAAX1**
Mission 10: **JSGPW**
Mission 11: **CMODD**
Mission 12: **JGHD3**
Mission 13: **PUUWW**
Mission 14: **WT348**
Mission 15: **139P0**
Mission 16: **L9IPV**
Mission 17: **5LIMV**
Mission 18: **YJOJG**
Mission 19: **YFCWJ**
Mission 20: **GDKWT**

Die bye the Sword

În timpul jocului ține apăsat F1 și tastează:
Mukor – God Mode
Dedly – Super Weapon
Golrog – Giant
Btiny – Dwarf

Entrepeneur

Funcționează numai în single player mode. Apeși TAB, scrii unul din codurile de mai jos și confirmi cu ENTER.
Zeropercentinterest – îți dă 10.000.000 $
Canyouspareadime – îți dă 100.000.000 $
Iseelondoniseefrance – cercetează toate regiunile
Feelthatmojorising – 10 unități din fiecare tip de resurse
Idkfa – 99 unități din fiecare tip de resurse
Hitmeagain – îți dă un action card
Upmasleeve – îți dă toate action card-urile
Impressme – termină proiectul aflat în cercetare

F22-Raptor

Apeși T pentru linia de mesaje și scrie:
It's not my fault – misiune completă
Never tell me the odds – inamicii nu te mai nimeresc
We can rebuild him – repară stricăciunile
There can be only one – invulnerabilitate
I'll be back – reîncarcă magazia

Gene Wars

Tastează **SALMONAXE** pentru a activa tastele de cheat care sunt:
W – victorie

C – acces la toți hibrizii
L – summon monoliths
T – clădiri transparente
B – construcții și upgrade-uri instantanee
S – tehnologie
Shift Z – toată harta
F5 – duranium bulbi
F6 – arunci bombe cu cursorul
F7 – împușcă o creatură
F10 – money-money-money

G-Police

Codurile de nivel
1 - SXYLAAAA
2 – KJOXAAAA
3 - UIXZAAAA
4 - MKFHRFAA
5 - WHLTMIAA
6 - YITSRFAA
7 - UWCQAAAA
8 - MYKXQFAA
9 - YIOQMIAA
10 - CJWGRFAA
11 - IKFNIVDA
12 - GVFSAAAA
13 - MGIZAAAA
14 - EIQGRFAA
15 - QSTZMIAA
16 - EEIQRFAA
17 - CHYRAAAA
18 - UGZKAAAA
19 - KFPGRFAA
20 - YCQGNIAA
21 - ICZINIAA
22 - WHCIAAAA
23 - KTUWQFAA
24 - YQVWMIAA
25 - IQEZMIAA
26 - EGXTVCAA
27 - SRPIMIAA
28 - CRAUVCAA
29 - ODHDWCAA
30 - CPZRMIAA
31 - YOVYMIAA
32 - YAXTRFAA
33 - CRZOVCAA
34 - QOAPRFAA
35 - OPLRMIAA

Heavy Gear

În timpul jocului ține apăsat CTRL-ALT-SHIFT și tastează:
Bedouinprince – invulnerabilitate
Checkmatein – misiune câștigată
Hesbackandhesgotagun – muniție nelimitată
Deeplikespudding – free-eye mode (navighezi cu CTRL+Direcție)

Heros of Might and Magic 2

Tastează următoarele dar cu **Num Lock** deactivat:
911 – câștigi scenariul
1313 – pierzi scenariul
8675309 – harta completă
32167 – 5 Dragoni pentru eroul activat

Little Big Adventure

Apasă ESC pentru a activa menu-ul după care tastezi:
Life – full life
Magic – full magic
Full – full life, magic și clovers
Gold – 50 coins

Magic Carpet 2

Apasă I și apoi tastează WINDY urmat de ENTER. Acum poți folosi următoarele taste:
ALT+F1 – toate magiile
ALT+F2 – mai multă mana
ALT+F3 – distruge toți jucătorii
ALT+F4 – distruge toate castelele
ALT+F5 – distruge toate baloanele
ALT+F6 – vindecă
ALT+F7 – omoară toate creaturile
ALT+F8 – mai multe puncte de experiență
ALT+F9 – folosești magie pe gratis ON/OFF
ALT+F10 – invulnerabilitate ON/OFF
SHIFT D – completează obiectivul
SHIFT C – completează nivelul

Master of Orion 2

În timpul jocului ține apăsat ALT și apoi tastează:
Einstein – toate tehnologiile
Moola – 1000 BC
Menlo – alt cheat pentru research
Iseeall – toate planetele și toți jucătorii

MDK

Aceste coduri pot fi activate doar o singură dată pe nivel.
HEALME – Complete healing
INEEDABIGGUN – Gatt powerup
TORNADOAWAY – Twister powerup
HOLOKURTISFUN – Dummy powerup

Nightmare Creatures

Scrie aceste coduri în main menu. Dacă ai auzit un sunte atunci totul e OK. Codul **Everywhere** trebuie scris primul pentru a le putea folosi și pe celelalte.
Everywhere – selectezi nivelul dorit, activează celelalte coduri
Boulon – unlimited ammo
Chico – reduce
Gu – cut body
Bronko – play monster
David – deactivează combo mode
Blur – play Blur
Alain Guyet – toate cheat-urile
Moby – selectezi track-ul CD



Pandemonium 2

Scrie aceste coduri în loc de parolă:
Immortal – 31 de vieți
Neverdie – invulnerabilitate
Hormones – full health
Getacces – level select
Makmyday – arme
Gonahurl – rolling camera view
Skatbord – viteză
Genetics – mutant mode
Justkidn – regenerează monștrii

Level codes:
Ice Prison – EMIAGCAI
Zorrscha's Lab – OMACCBAI
Hot Pants – FAIAGCBI
Stan's The Man – FEKAGCCA
Oyster Desoyster – LGBFIICE
Puzzle Wood – LMBBIIEE
Temple Of Nori – IEBBIIGF
Egg! Egg! – KNBBIIAI
Huevos Libertad! – LGBJIICI
Pipe Hous – LOBJIIEI
Hate Tank – IGBJIIGJ
Fantabulous – FFCAGCCC
Mr. Schneobelen – FHCAGCCK
Collide O Scope – FJKEGCDC
The Zoul Train – FLKEGCDK
Lick The Toad – ADIKBIIB
The Bitter End – ADMIBIID
Rub The Buddha – MAECCBEJ



Seven Kingdoms

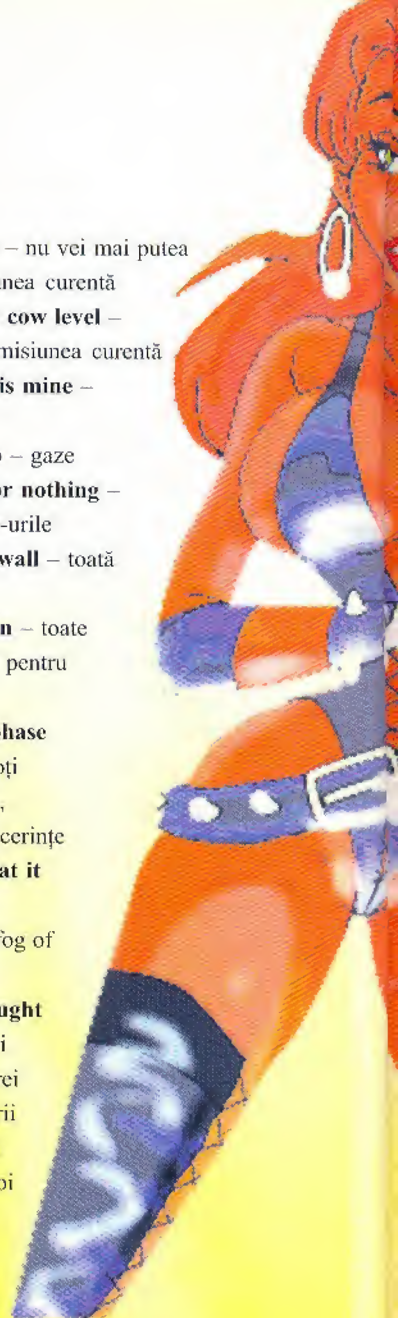
Pentru a activa cheat-urile tatsează !!!@@@###, și acum poți folosi tastele de mai jos:
C – 1000 de credite
\ – 1000 de unități de mâncare
T – toate tehnologiile
M – toată harta
; – mărește nnumărul de locuitori din orașul selectat. Atenție! Naționalitatea acestora va fi luată la întâmplare.
B – termină construirea clădirii selectate
Z – fast build mode ON/OFF
U – regele este nemuritor

Shadow Warior

Apasă T dipă care tastează:
Swchan – God Mode
Swgimme – toate armele și obiectele
Swgreed – toate cheat-urile
Swghost – mergi prin ziduri
Swmap – toată harta
Swtrek## - treci la nivelul ## (swtrek04 pentru nivelul 4)

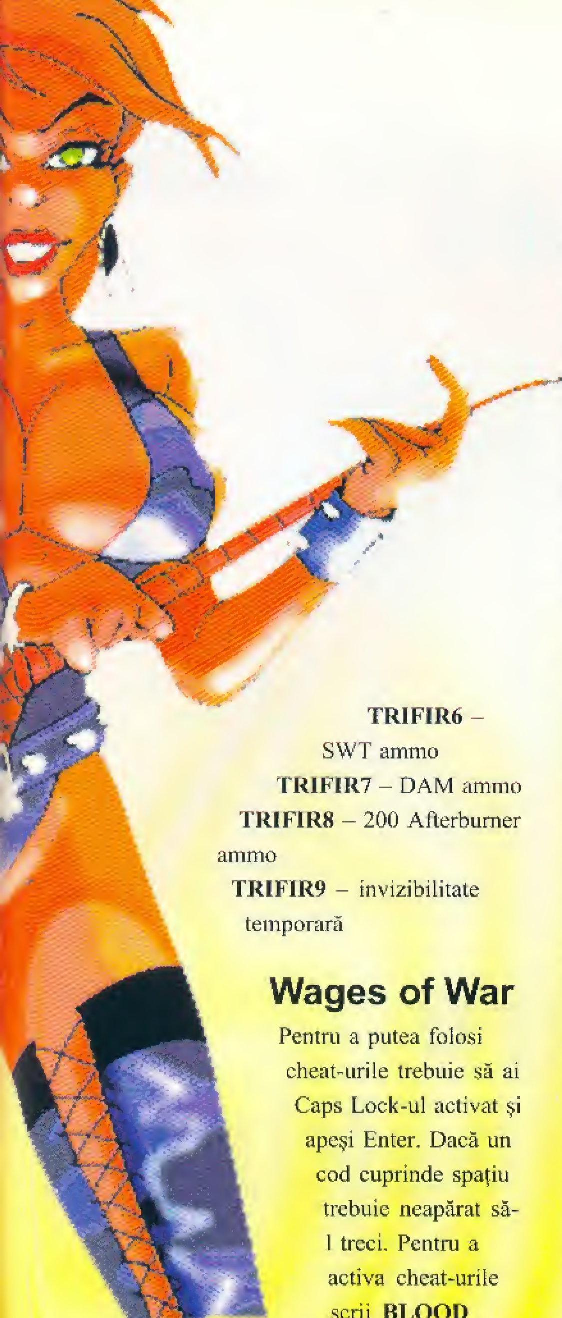
Starcraft

Apasă ENTER, iar apoi scrie unul din codurile de mai jos:
Operation CWAL – mărește viteza de construcție a clădirilor și unităților
Show me the money – 10.000 minerale și 10.000 gaz
NoGlues – calculatorul nu mai folosește magii
The Gathering – mana nelimitată
Game over man – pierzi scenariul curent
Power overwhelming – God Mode
Staying alive – nu vei mai putea termina misiunea curentă
There is now cow level – completează misiunea curentă
Whats mine is mine – minerale
Breathe deep – gaze
Something for nothing – toate upgrade-urile
Black sheep wall – toată harta
Medieval man – toate upgrade-urile pentru trupe
Modify the phase variance – poți construi orice, indiferent de cerințe
War aint what it used to be – dezactivează fog of war
Food for thought – poți construi câte unități vrei
Ophelia – scrii ophelia, apeși ENTER și apoi scrie numele misiunii în care vrei să ajungi
Misiunile:
Terran # - pentru pământeni (1-10)
Zerg # - pentru zergi (1-10)
Protoss # - pentru protoși (1-10)



Terminal Velocity

TRIGODS – invulnerabilitate
TRISHLD – reface scutul
3DREALM – încarcă toate armele
TRINEXT – Jump to the next LEVEL
TRIBURN – mărește viteza afterburner-ului
MANIACS – 1000 Afterburner ammo
TRSCOPE – Oscilliscope
TRFRAME – FPS ticker
TRIFIR0 – invulnerabilitate temporară
TRIFIR1 – PAC ammo
TRIFIR2 – ION ammo
TRIFIR3 – RTL ammo
TRIFIR4 – MAM ammo
TRIFIR5 – AD ammo



TRIFIR6 – SWT ammo
TRIFIR7 – DAM ammo
TRIFIR8 – 200 Afterburner ammo
TRIFIR9 – invizibilitate temporară

Wages of War

Pentru a putea folosi cheat-urile trebuie să ai Caps Lock-ul activat şi apeşi Enter. Dacă un cod cuprinde spaţiu trebuie neapărat să-l treci. Pentru a activa cheat-urile scrii **BLOOD MONEY**. Acesta îţi va permite totodată să vezi mişcările inamicilor. Tastând încă odată **BLOOD MONEY** dezactivezi modul cheat. Codurile care au fost introduse deja rămân active, dar nu vei mai putea introduce alte coduri.

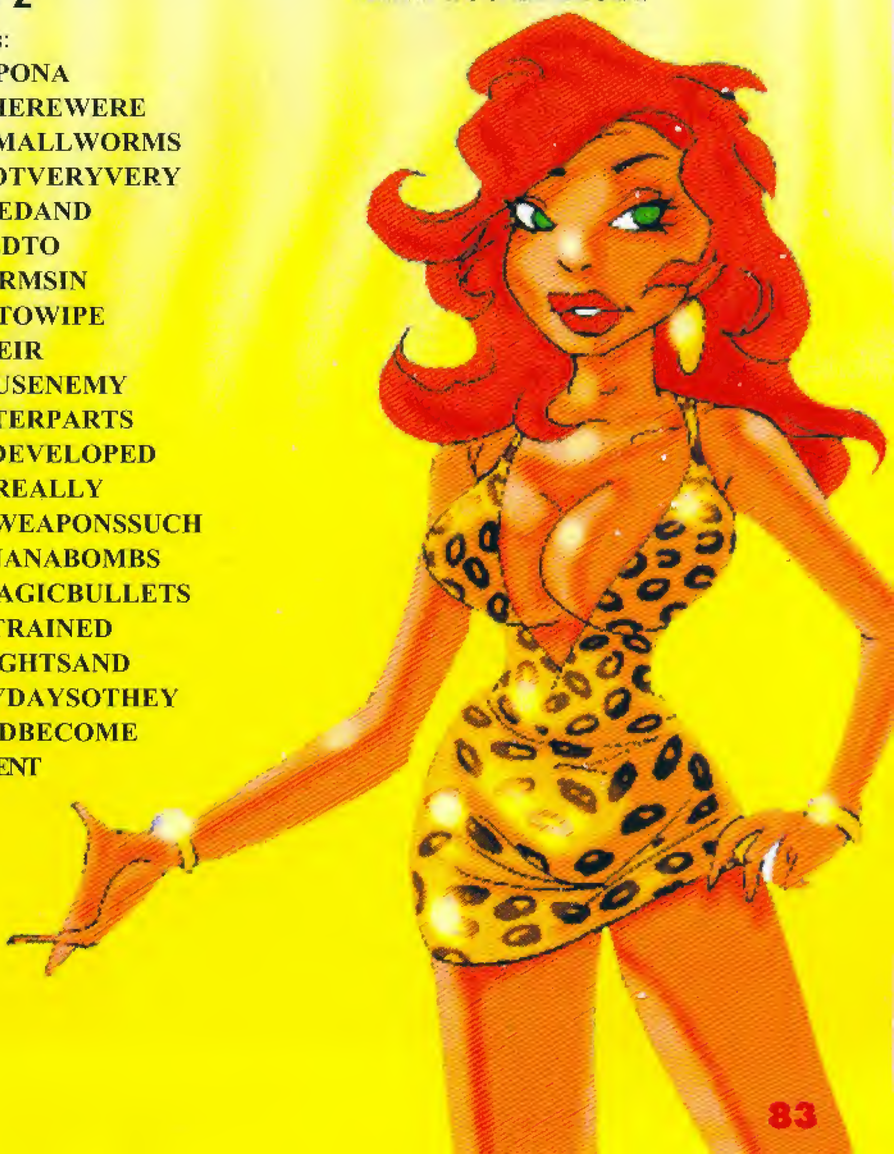
Adjectives – god mode pentru mercenari. Aceştia primesc toate armele, muniţiile, echipamentul şi obiectele speciale. Toate calităţile mercenarilor vor fi şi ele duse la maxim.
Bill – toate armele, echipamentul şi obiectele speciale sunt date mercenarului selectat
Verb – câte un încărcător pentru fiecare armă este dată mercenarului selectat
Liberty – toate armele şi calităţile la maxim pentru mercenarul selectat
Elbow room – 999 action points pentru mercenarul selectat
Deadman – ucide toţi inamicii
Stats – calităţi maxime pentru mercenarul selectat
Noun – sănătate maximă pentru mercenarul selectat
Smoke – mercenarul selectat primeşte 25 smoke grenades
911 – mercenarul selectat primeşte 10 first aid kits
Hour – adaugă o oră la timpul de joc
Mmin – adaugă 5 minute la timpul de joc

Wipeout XL

Tatstează în main menu:
XTEAM – Piranha team
XCLASS – Phantom class
XTRACK – toate traseele
Pune pauză în timpul jocului şi scrie:
PSYMEGA – arme infinite
PSYPROTECT – energie infinită
PSYTICKER – timp infinit
PSYRAPID – Machine gun

Worms 2

Level codes:
1.ONCEUPONA
2.TIMETHEREWERE
3.SOMESMALLWORMS
4.WHOGOTVERYVERY
5.ANNOYEDAND
6.DECIDEDTO
7.GOTOARMSIN
8.ORDERTOWIPE
9.OUTTHEIR
10.VICIOUSENEMY
11.COUNTERPARTS
12.THEYDEVELOPED
13.SOMEREALLY
14.COOLWEAPONSSUCH
15.ASBANANABOMBS
16.ANDMAGICBULLETS
17.THEYTRAINED
18.ALLNIGHTSAND
19.EVERYDAYSOTHEY
20.WOULDBECOME
21.PROFICIENT
22.INTHEIRWORMLY
23.WAYSSOMETIMES
24.THEYWOULDSHOOT
25.GRANNIESJUST
26.FORFUNANDLAUGH
27.ABOUTITINTHE
28.EVENINGTIME
29.WEAPOLOGISEON
30.BEHALFOFALLTHE
31.TERRITORIESTHAT
32.WEWENTTOTHE
33.TROUBLEOFTRANSLATING
34.WORMS2INTOBUTWE
35.DIDNTHAVETIMETO
36.TRANSLATETHESE
37.PASSWORDSNOTTHAT
38.THEYNEEDTOBEDONE
39.WESUPPOSETHAT
40.YOUAREREALLY
41.EXPECTINGTO
42.SEEAWONDERFUL
43.CHEATMODEWHEN
44.FINISHTHEMISSIONS
45.ANDYOUARERIGHT



Win Easy 4D sau o viață mai ușoară



Totul este simplu! Ai o dischetă cu care mouse-ul se poate instala ușor și numeroase opțiuni care pot fi la fel de ușor configurate. Pe lângă cele două butoane standard mai există două taste care pot fi configurate pentru scrooll sus/jos (scroll up/scroll down). Și, de asemenea, acestea pot fi configurate în cazul programelor de tehnoredactare și prelucrare a imaginilor pentru zoom in/out. Dimensiunile mici și formatul ergonomic sunt o adevărată plăcere pentru mânuțele tale și implicit pentru tine. That's all folks!

Producător: ATech
Distribuitor: Best Computers
Tel.: 092/556500; 092/566510
Fax: 01/6795742



Simulatoare auto... la înălțime!

Accesoriile Fun Acces sunt renumite în toată lumea pentru calitatea și diversitatea lor. Iată că acum aceste componente sunt prezente și în România, fiind oferite de firma UbiSoft România.

Când îți arunci privirea prima dată pe monstrul ăsta de joystick, ai impresia că nu știi de unde să-l apuci și ce să faci cu el. Dar regula este simplă: îl conectezi mai întâi la placa de sunet și dacă ai o „urlătoare" hotărâtă, cu atât mai bine. După aia mergi în Windows, calibrezi joystick-ul, pui mâna apoi pe pachetul de jocuri și te gândești ce să pui: POD, F1 Racing Simulation, Grand Prix 2... sau poate un simulator de zbor. Depinde de ce ai chef. Oricum, odată ce te-ai hotărât asupra a ceea ce vrei să joci, începe distracția! Dar mai întâi trebuie să alegi unde-ți este mai comod să pui „covrigul": pe masă sau între picioare. Da, între picioare, pe scaun... Așa-i făcut joystick-ul, să-l poți pune între picioare ca să te simți un adevărat pilot. Și pentru a mări confortul sunt posibile și o serie de reglaje care permit gamerului să miște volanul atât în față și-n spate, cât și în sus și în jos. Îl așezi cum crezi tu că e mai bine și apoi... începi să te uiți la numeroasele butoane! A, dar mai întâi trebuie să punem pe jos pedalele ăstea două... una-i frâna și ailaltă e accelerația. Așa, și acum să vedem... Cele două butoane de sub volan pot fi folosite pe post de schimbător de viteze – stânga pentru a folosi o treaptă inferioară și dreapta pentru a „băga" într-o treaptă superioară (sau invers – cum vreți voi). Apoi mai există un gamepad – care poate fi folosit eventual pentru a schimba unghiul de vedere (de exemplu în F22-Raptor unde prin simpla apăsare a acestor butoane camera se mișcă liber și real-time în direcția indicată) – încă vreo șapte butoane și încă alte trei taste. Cele șapte butoane pot avea funcții precum: foc, schimbarea armelor, target, etc. Celelalte trei taste se folosesc pentru diferite alte funcții. După cum spun producătorii, Race Leader 3D a fost conceput exact ca un volan de Formula 1, cu toate funcțiile acestuia etc. În plus, produsul dispune de un mecanism de centrare automată, iar volanul este capabil să se rotească pe o rază mai mare de 180 de grade. Ei, cam asta ar fi de spus despre acest... uragan în domeniul joystick-urilor... E unul dintre cele mai trăznite și reușite produse pe care le-am prins în mână până acum. Sub Windows 95 produsul a fost recunoscut și configurat imediat. Despre ergonomie nu avem ce comenta: nota 10. La stabilitate asemenea, posibilități de configurare sunt gârlă, stabilitate – depinde de ce scaun și de ce picioare ai (haha!)... Da' parcă tot duce lipsă de ceva! Poate de o dischetă de instalare?

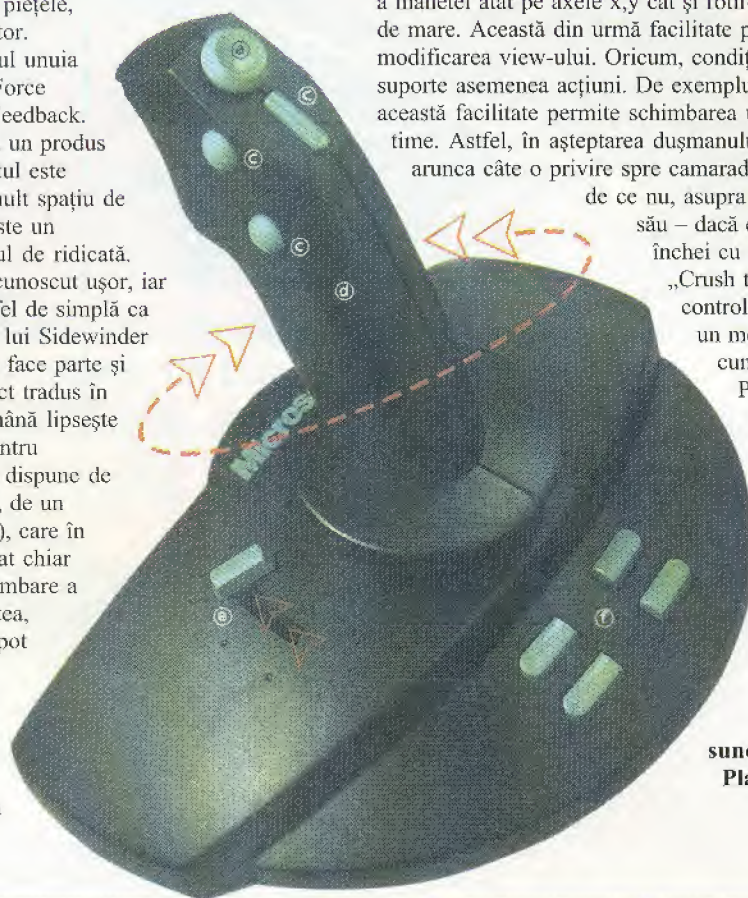
Producător: Guillemont International
Distribuitor: UbiSoft România
Tel: 01/ 4111045; 01/4111093
Fax: 01/4111080
Hardware: 486, placă de sunet
Platformă: Win95, Win3.xx



Die, die, die... u bastard!

Microsoft a atins aproape toate piețele, inclusiv cea de accesorii de calculator. Sidewinder 3D Pro este predecesorul unuia din cele mai renumite joystick-uri Force Feedback – Sidewinder 3D Force Feedback.

Așa cum ne putem aștepta de la un produs de acest gen de la Microsoft, suportul este aboslut imens, ocupând destul de mult spațiu de depozitare. Totuși, acest lucru nu este un impediment pentru ergonomia destul de ridicată. Sub Windows 95 aparatul a fost recunoscut ușor, iar calibrarea și configurarea a fost la fel de simplă ca bună ziua. Pentru a ușura anexarea lui Sidewinder 3D Pro, din pachetul de livrare mai face parte și o dischetă de instalare și un prospect tradus în nenumărate limbi (numa limba română lipsește d-aci). Fiind conceput în special pentru simulatoare de zbor, Sidewinder-ul dispune de nu mai puțin de trei butoane de foc, de un gamepad (care este un pic cam mic), care în combinație cu un alt buton, amplasat chiar sub acesta, poate avea rolul de schimbare a unghiului de vedere. Pe lângă acestea, mai există încă patru butoane care pot fi folosite pentru alte funcții și un throttle care poate fi folosit pentru reglarea turației motoarelor (în cazul simulatoarelor de avion). Cel mai interesant fapt îl reprezintă posibilitatea de mișcarea a manetei atât pe axele x,y cât și rotirea acesteia pe o rază destul de mare. Această din urmă facilitate poate fi folosită pentru modificarea view-ului. Oricum, condiția este ca și jocul să suporte asemenea acțiuni. De exemplu, în cazul lui F22 Raptor – această facilitate permite schimbarea unghiului de vedere în real time. Astfel, în așteptarea dușmanului, gamerul mai poate arunca câte o privire spre camaradul de arme (wingman) sau, de ce nu, asupra minunățiilor din spatele său – dacă e vreuna! Acestea fiind zise, închei cu vorbele aflate pe pachet: „Crush the enemy with all this controls!" Și tot Microsoft mai are un mesaj pentru cei care vor cumpăra Sindewinder-ul 3D Pro: „Digital Precision – Deadly Accuracy!". Sună bine chestia asta cu acuratețe mortală – faci infarct de atâta acuratețe!



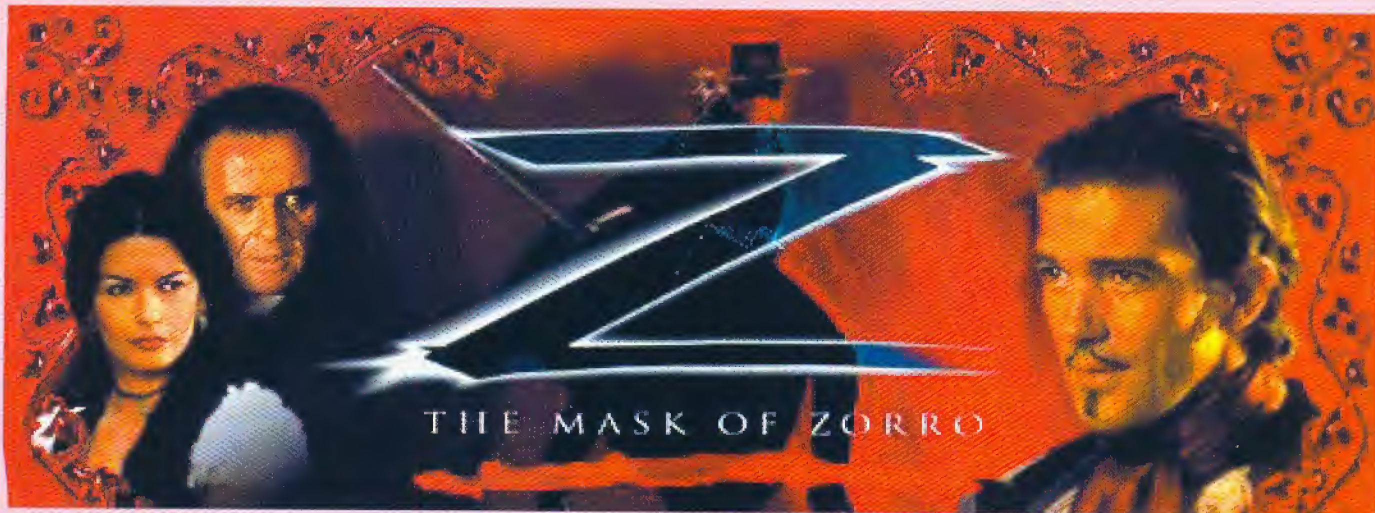
Producător: Microsoft
Distribuitor: IMA Infoconsult
Tel.: 01/3236725; 01/3234813
Hardware: Placă de sunet
Platformă: Win95, MAC

Un mouse... ca o cărămidă!

Da! Mare, hotărât, greu (dacă-ți cade pe picior ai încurcat-o!)... Mă rog ca un adevărat produs de la ATech. Prima întrebare pe care ți-o pui când vezi această sculă imensă, este cum se utilizează. În principiu, instalarea se face destul de simplu cu ajutorul dischetei care face parte din pachetul de livrare. După ce mouse-ul a fost anexat cu succes, gamerul poate alege din numeroasele opțiuni pe care le oferă Scroll Track 4D. Astfel, mouse-ul poate fi bun la toate: tehnoredactare, editare de texte sau chiar și pentru jocuri. Trackball-ul imens, combinat cu designul ergonomic, permite mișcarea cursorului extrem de ușor și, în același timp, cu precizie. Pe lângă tastele care realizează acțiuni cum ar fi clic dreapta și clic stânga, mai există alte două butoane care pot fi configurate pentru a face scroll sus și jos (scroll up/scroll down). În plus, în cazul programelor de tehnoredactare sau de prelucrare a imaginilor, acestea pot fi configurate pentru a mări sau micșora (zoom in/zoom out). Odată ce Scroll Track 4D a fost amplasat într-un loc ușor accesibil, toate acțiunile necesare pot fi realizate mișcând doar degetele, nu și mâna. Eventual, îl puteți lipi chiar și cu superglue de masă – ca să știți o treabă, nu așa oricum! Așadar, gameri și gamerițe, puteți folosi acest mouse în diverse scopuri, chiar și pentru masaj, în cel mai simplu mod cu putință. Condiția e să ai degete – restul vine de la sine!

Producător: ATech
Distribuitor: Best Computers
Tel.: 092/556500; 092/566510
Fax: 01/6795742





Between the woman who rules his heart, and the enemy who wants his soul, lies the battle for the destiny of a nation

The Mask of Zorro este o palmă dată celor ce susțin că filmele clasice nu trebuie refăcute. Întoarcerea misticului spadasin stă la baza unei producții grandioase în stil clasic. Chiar dacă unor scene le lipsește acel ceva ce l-ar fi urcat în topuri, este filmul cel mai apropiat de genul lansat de Errol Flynn pe care l-a scos Hollywood-ul în ultimul timp. Aventuri, drame, intrigi politice, personaje foarte motivate și bine definite, o poveste de dragoste, o mulțime de gaguri, senzații tari, iată ce puteți vedea în această producție.

Este anul 1821, și revolta din Santa Ana împotriva regimului colonialist din Mexic s-a întins spre nord până în Alta California. Ajutat la un moment dat de doi frați gemeni, Zorro salvează trei țărani ce urmau să fie executați de guvernatorul spaniol, don Rafael Montero (Stuart Wilson). Până la urmă, Zorro se dovedește a fi don Diego de la Vega (Anthony Hopkins). Odată ce bătălia împotriva Spaniei a fost câștigată, don Diego și-a atârnat masca în cui și s-a dedicat în totalitate superbei sale soții, Esperanza, și micuței lor, Elena. Dar, Montero, hotărât să nu plece fără să se răzbune, invadează hacienda lui don Diego, o ucide pe Esperanza, o răpește pe Elena și îl aruncă pe don Diego în închisoare uitându-l acolo. Douăzeci de ani mai târziu, Montero se întoarce cu dorința de a cumpăra California de la Santa Ana cu aurul ce l-a obținut ilicit din minele din Mexic. Bătrân, încărunțit și plin de gânduri de răzbunare, don Diego e pe punctul de a-l asasina pe Montero, când o observă pe Elena (Catherine Zeta-Jones), acum o tânără superbă, care a crescut cu credința că Montero e tatăl ei. Prezența Elenei schimbă planurile lui don Diego, care, în ultimă instanță, recrutează un renegat, Alejandro Murrieta (Antonio Banderas), care se întâmplă să fie unul dintre cei doi frați ce-l ajutase cu ani în urmă, și îl învață tot ceea ce știe. După ce a învățat cam tot ceea ce se putea, Alejandro își face debutul ca reîncarnarea lui Zorro, și imediat se strecoară în cercul lui Montero în pielea unui tânăr aristocrat căruia îi surâde ideea formării unei Republici California (așa cum dorea Montero). Între Alejandro și frumoasa Elena izbucnesc tot felul de scântei.



Cu ambiții atât de mari, producătorilor le-a fost ușor să creeze o mulțime de situații dramatice care includ dueluri între vechi inamici ca don Diego și Montero, sau Alejandro și blondul ofițer american (Matt Letscher). Schelele de la mina de aur oferă atleticilor spadasini o mulțime de rampe, lăzi, funii și platforme pe care să își dispute duelurile sângeroase. Obținerea imaginii perfecte pentru film a fost crucială, mai ales că putea fi ori un film de modă veche, ori să alunece pe panta violențelor gratuite ale peliculelor din zilele noastre. Începând cu scenariștii: John Eskow, Ted Elliott și Terry Rossio și terminând cu regizorul Martin Campbell (același care ne-a oferit Goldeneye), s-au concentrat asupra împletirii poveștii cu dramatism și sensibilitate, care să treacă dincolo de umor și sinceritate. Acțiunea reușește să smulgă câteva zâmbete pe ici pe colo, mai ales prin Zorro, lucru ce va atrage simpatia publicului. Prin același mod, caracterul personajelor negative este accentuat, dar nu dus la extrem. Chipeș, încrezător, agil și deosebit de atent cu iubita lui, Banderas este un Zorro desăvârșit. Ca și în trecut, Hopkins conduce show-ul foarte atent la tot ceea ce face protejatul său, chiar dacă este destul de vulnerabil în ceea ce privește pe fiica lui, căreia trebuie să-i spună cumva adevăratele origini. Zeta-Jones este de o frumusețe răpitoare, nu-i de mirare că e punctul de atracție al filmului, și intră în pielea personajului cu o grație deosebită. Wilson îl interpretează pe Montero cu toată seriozitatea necesară acestui rol. Efectele care dau savoare filmului sunt realizate de Cecilia Montiel (production design), Graciela Mazon (costume) și Phil Meheux (imagine). Sunetele orchestrei condusă de Miklos Rozsa, și compuse de James Horner, accentuează drama personajelor. Ce-ar mai fi de spus? Aventură, suspans, dragoste, invidie, ură și o distribuție de zile mari sunt ingredientele ce fac din *The Mask of Zorro* un blockbuster. Dacă mai pui la bătaie coloana sonoră superbă, decoruri și imagini ce-ți taie răsuflarea, toate sub bagheta magistrală a lui Martin Campbell, poți spune liniștit că este un film bun, un film ce va place publicului și care și-a meritat bugetul.





Claude

Apariţii muzicale

Parlament – „Vine vara"

Iată cum se prezintă ei înşişi:

„Aflaţi că noi suntem o trupă nouă şi ne numim PARLAMENT". N-avem nici o legătură oficială sau măcar demonstrată cu celălalt parlament, care s-a format acum opt ani când a lovit democraţia-n România.

Despre albumul de debut, "Vine vara" ei declară:

„Caseta noastră este ceea ce în termeni bătuţi în cuie s-ar numi „maxi-single", Adică nu e un album întreg, clasic,de 8,9,10, etc. piese. Ea are doar cinci: „Vine vara", „Fără tine", „Păsări", „E bine, e frumos"şi „Lelitza". Ultima este o prelucrare a parlamentului după „Hai leliţo-n deal la vie", numai bună pentru toamna ce va urma după această vară toridă (semn că ne gândim din răspunteri la ziua de mâine).

Albumul conţine şi un negativ al piesei „Vine vara", astfel încât oricine poate interpreta piesa cu puteri proprii.

Distribuitor: Zone Records



All Saints

– „I know where it's at"

P.J. Harvey – „Is This Desire?"

Casa de discuri Island pregăteşte relansarea lui P.J. Harvey, care a absentat o vreme de pe piaţa discografică. Noua ei producţie se va numi „Is This Desire?" şi va apărea pe 28 septembrie. De la ultima ei lansare, P.J. Harvey a fost de două ori nominalizată la Grammy Awards şi a fost aleasă „Artistul anului" de către cititorii Rolling Stone şi Spin Magazine. Până una alta, deşi ocupată până peste cap, Harvey a considerat că nu l-ar strica o poveste de dragoste. *„Cred că romantismul şi inspiraţia merg mână în mână. Cred cu toată puterea mea în dragoste, dar mai cred că pentru a te îndrăgosti, trebuie să te cunoşti foarte bine pe tine însuţi. Abia tunci dragostea e autentică, fie că e vorba de un prieten sau de un iubit. Dacă nu te cunoşti îndeajuns de bine, un sentiment complex ca acesta nu se poate instala în inima ta. Trebuie să ai încrederea să iubeşti!"*

Distribuitor: Zone Records





Bryan Adams

– „On A Day Like Today!

Pe 9 octombrie, la Los Angeles, Bryan Adams va lansa sub egida casei de discuri A&M Records cel de-al zecelea album din cariera sa, „On A Day Like Today". Albumul a fost înregistrat în Jamaica, cu ajutorul unui studio mobil şi a fost mixat la Vancouver în Warehouse Studio. Este propriul studio de înregistrări al lui Bryan Adams, care se află într-o clădire veche de la marginea oraşului. *„Este primul produs care iese din acest studio şi sunt foarte mândru de el"* spune Adams. *„E ultimul născut şi e firesc să-l iubesc cel mai mult. A scrie cântece are un efect exorcizant, aşa cred. În cântecele mele sunt capabil să vorbesc despre lucruri pe care în viaţa de toate zilele n-aş avea curajul să le aduc în discuţie. Foarte curios, am observat că lucrurile care se petrec în jurul nostru ne afectează şi ne influenţează mult mai mult decât cele pe care ne străduim să le învăţăm sau să le însuşim o viaţă întreagă..."*

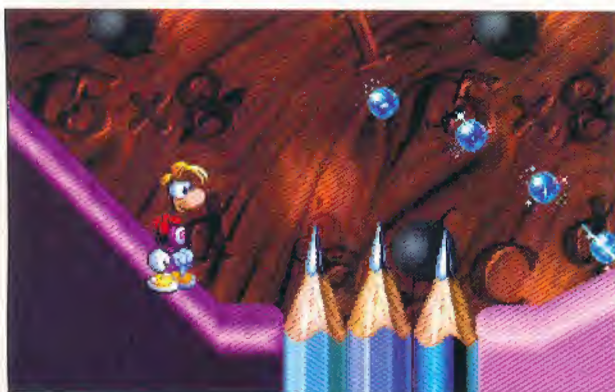
Distribuitor: Zone Records



Rayman ne învață ...

Rămânem tot în domeniul produselor multimedia ce se adresează copiilor. De data aceasta însă, lucrurile devin puțin mai serioase. Mă rog, cât de serioase pot deveni ele într-o aventură cu Rayman ?!

Engleză și matematică. În ziua de azi, cele două materii se constituie în foarte importante trambuline de lansare într-o carieră profesională strălucită pe care părinții copilului o vor povesti cu mândrie vecinilor, prietenilor și mai ales dușmanilor. Ceea ce este din cale-afară de adevărat, căci dacă nu gavarești engleza măcar la nivelul celei pe care Bunicuța și Milică au înfundat-o în urechile americanilor și ale altor organe și organisme internaționale, rămâi cu rubrica goală în curriculum vitae și asta dă prost la o angajare.



Iar cât despre matematică, jocurile educative de care vă vorbesc sunt suficiente pentru matematica necesară unui excepțional marketing manager sau ceva în genul ăsta, mă rog, director să fie, că de restul se ocupă angajații. Și având în vedere că pentru a fi un contabil de geniu este suficientă matematica elementară, dar și din aceasta părțile mai ușoare (Nu aritmetica de genul „Un ogar aleargă după o vulpe. La începutul alergării distanța dintre ogar și vulpe este de cinci pași. Să se afle în câți pași o va prinde ogarul pe vulpe, dacă la patru pași ai vulpii, ogarul aleargă cinci.". Vedeți că revista Level are și valențe educative? Pun pariu că o proporție de x% din voi nu pot rezolva problema asta fără folosirea ecuațiilor. Supralicitez dacă continuu spunând că y% nu o rezolvă nici măcar cu ecuații? Dragii mei, puneți mâna pe carte, că după cum merg lucrurile, în doi-trei ani la bacalaureat se vor da probleme ca aceea de mai sus. Și dacă





graficul nivelului de pregătire persistă în aspirația sa pentru o ședere prelungită în Groapa Marianelor, la bac o să se dea jocuri multimedia educative în care Ștefan cel Mare ne va întreba în ritm de reggae dacă este adevărat că este Sfânt, au ba. Iar cele două răspunsuri posibile vor fi „Da" și „Cum să nu!")... Prost obicei am de mă tot întrerup cu divagații. Zău, nu este normal să transformăm o respectabilă rubrică multimedia într-un bâlci în care cel care scrie aceste rânduri se dă în stămbi făcând comunicate importante pentru țară... Nu închideți revista, peste 10 rânduri veți găsi o părere personală importantă pentru țară! ... Nu închideți revista, peste 10 rânduri veți găsi o părere personală importantă pentru țară! ... Ce vă spuneam?



Pachetele Ubi Kids

Rayman este foarte simpaticul personaj al unor delicioase jocuri de tip platformă. Iar datorită popularității lui în rândul copiilor, iată că Ubi Soft l-a introdus ca super-erou în pachetele de jocuri educative. În cazul de față, este vorba de trei pachete din seria Ubi Kids, în care Rayman oferă copiilor de vârste începând cu șase ani ocazia de a face primii pași în cunoașterea limbii engleze și a aritmeticii elementare.

Fiecare din cele trei pachete are o vârstă minimă crescătoare pentru copii cărora li se adresează. Primul este pentru copii peste șase ani, al doilea pentru copii peste șapte ani iar al treilea pentru cei mai mari de opt ani. Bineînțeles că și exercițiile cărora trebuie să le facă față copiii prin intermediul lui Rayman vor fi tot mai dificile, de la un nivel de vârstă la altul.



Drama

Conflictul care stă la baza nevoii imperioase a lui Rayman de a atinge obiectivele finale ale jocului este eterna mâncătorie dintre bine și rău. În lumea minunată a lui Rayman totul era OK. Chiar prea bine, pentru că binele dădea pe dinafară și ajungea în



zonele inferioare ale Existenței, unde sâcâia personajele negative ale narațiunii. Astfel că într-o zi, unul dintre acestea a zis că așa nu se mai poate și a pornit să distrugă butoiul cu miere al satisfacției generale din lumea lui Rayman (după cum descriu lucrurile, lumea lui Rayman pare a fi precum cea a esefdiților lui Stanislav Lem – sau una din țările dezvoltate de peste o graniță sau două). Deci, răul Mr. Dark reușește să fure Cartea Cunoașterii din coliba vrăjitorului cel bun. Acesta, împreună cu simpatica zână Betilla, hotărăște că este momentul să-l cheme în ajutor pe super-eroul Rayman. Rayman va trebui să parcurgă diversele nivele ale jocului, pentru a recupera la fiecare câte o bucată din pergamentul ce conține harta drumului spre sălașul necurat al lui Mr. Dark.



Nivelele

Fiecare din nivele înseamnă o întâlnire cu câte un tip de problemă pe care copilul trebuie să o rezolve, prin manevrarea lui Rayman, bineînțeles. În primul nivel, Rayman va trebui să se ghideze după spusele vrăjitorului cel bun, care îi va indica drumul corect prin litera cu care începe cuvântul din dreptul variantei de drum de ales. În nivelul următor, vrăjitorul spune diverse numere, iar Rayman va trebui să le aleagă corect din mai multe variante. Mai departe, copilul va exersa alegerea unui cuvânt pronunțat de vrăjitor dintre mai multe cuvinte ce apar pe ecran.

Foarte interesant mi s-a părut nivelul în care Rayman trebuie să recunoască cifrele unităților, zecilor sau sutelor dintr-un număr. Apoi, Rayman va transpira pe tarlalele înmulțirii și împărțirii (gândindu-se probabil ce bilanțuri contabile drăguțe va face el când va fi mare). Ce să vă mai spun, pentru desăvârșirea copilului într-o atare opțiune profesională, există și un nivel în care Rayman trebuie să compare numerele, așezându-le în ordine crescătoare sau descreascătoare.



Iată însă că Rayman se va confrunta și cu subtilități ale limbii engleze. El va trebui să silabisească cuvinte, să așeze litere în ordine alfabetică și să descopere cărei familii de cuvinte îi aparține un anumit cuvânt. Iar reușita în fiecare din aceste misiuni, va fi răsplătită prin trecerea la nivelul următor.

Și uite-așa, Rayman va ajunge până la urmă la nivelul final, unde îl va înfrunta pe Mr. Dark printr-o succesiune de exerciții ce vor pune la încercare abilitățile căpătate de copil pe parcursul întregului joc. Victoria lui Rayman îi va permite acestuia să recupereze Cartea Cunoașterii și să reinstaureze domnia fericirii și frumuseții în lumea sa (hm...). Dacă vă spun că prefer să zbor pe un Tie Fighter, decât pe un X-Wing, veți înțelege atitudinea mea față de finalurile apoteotice în care binele și frumosul sunt OK, iar răul, săracul, n-are nici o nuanță. Dar să nu uităm, vorbim despre jocuri pentru copii de 6-8 ani, deci înseamnă că totul este exact așa cum trebuie.

Edutainment 100%

Încă o dată voi avea cuvinte de apreciere pentru pachetele Ubi Kids. Totul în aceste programe, de la atractivitatea interfeței grafice șă a sunetului, până la curgerea captivantă și firească a probelor peste care Rayman trebuie să fie trecut, duce la concluzia că așa trebuie să arate un soft destinat a face copilul să descopere noțiuni și să le folosească prin joacă. Pachetele „Maths and English with Rayman" justifică total atât partea de educație cât și cea de distracție subînțelese atunci când spunem *Edutainment*.

Marius Ghinea

Producător: Ubi Soft
Ofertant: Ubi Soft Romania
Telefon: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080

Povești ... multimedia

Până acum, revista noastră v-a obişnuit cu articole care se adresează în special celor ce pot fi numiți cititori. Prin natura subiectului său – poveştile, articolul de față schimbă cumva acest obicei desuet, deoarece se adresează în special vouă, micilor analfabeți.

Paradoxul este fântâna de adevăr a celor năuciți de prea multă gândire. Fapt pentru care, și pentru că am vrut și să vă atrag atenția, mi-am permis a mă adresa copiilor prin intermediul cititorilor noștri părinți, folosind introducerea contradictorie de mai sus. Ei, știutorii de carte ajunși la vârsta maturității, sunt cei care, în serile geroase de iarnă, stau la țeava caloriferului sau la rezistența electrică a radiatorului și citesc povești copiilor.

Numai că ritmul tot mai accelerat al vieții vă impune să vă sustrageți unora din îndatoririle de părinți, pentru a vă dedica celei mai importante dintre acestea, munca de zi cu zi. Într-un astfel de moment intervine utilitatea capacităților multimedia ale unui calculator. Dar să facem întâi un recurs sentimental la istoria îndepărtată ...

Cu mult timp în urmă, pe vremea când în Scânteia se tipărea cu litere de-o șchioapă numele conducătorului iubit, iar televiziunea reușea să nu spună în două ore ceea ce nu vrea să ne arate nici astăzi – adică fața fără de pixeli a adevărului, în timpurile în care coada ursului exista, era prea lungă și alcătuită din oameni, iar ursul era cu soia, ei bine, în acele vremuri de emulațiune intelectuală, două erau suporturile pe care se puteau afla poveștile.

Întâi, discurile de vinil produse de Electrecord. Nu am decât cuvinte de laudă pentru acestea. Cu toții ne amintim probabil de aceste discuri, și de marii actori care și-au făcut auzite vocile pe vinil interpretând rolurile celor mai iubite personaje de poveste.

Al doilea suport era cel al filmului de celuloid, dar nu cel cinematografic. Este vorba de filmele fotografice color (diafilmele – diapozitive înșiruite pe aceeași rolă de film), în care pe parcursul a douăzeci de cadre desenate era cuprinsă câte o poveste. Îmi amintesc cu fior de lăcomia cu care priveam în magazin cutiuțele de plastic în care se aflau aceste filmulețe, și bucuria care-mi dădea ghes să-ncep să mă agit prin casă, atunci când tata instala „proiectoru' ". Vremuri ... Să le lăsăm în cuibarul memoriei și să ne întoarcem la zilele noastre.

Legând sunet de imagine, și vițăvercea, Ubi Soft apare pe piața multimedia și cu două fermecătoare povești. Este vorba de „Kiyeko și Noaptea furată" și „Payuta și Zeul Ghețurilor". Acestea fac parte din seria educativă pentru copii lansată de Ubi Soft sub numele de Ubi Kids. Ambele pachete se adresează copiilor, începând cu vârsta de patru ani. Să le parcurgem pe rând, începând cu:



Kiyeko și Noaptea furată

De unde și până unde Noaptea, cu majusculă? Pentru că pur și simplu, într-un sat din jungla amazoniană, toți locuitorii au fost surprinși să constate că ziua nu se mai sfârșește. Și se lungește mereu, fără nici un pic de milă pentru bieții oameni. Deci, nu au dispărut așa, o noapte, două, ci ditamai Noaptea în toată splendoarea sepulcrală a conceptului.

Asemănător cu ceea ce poetul român spunea într-una din creațiile sale străbătute de tragedia secetei, versificatorul anonim

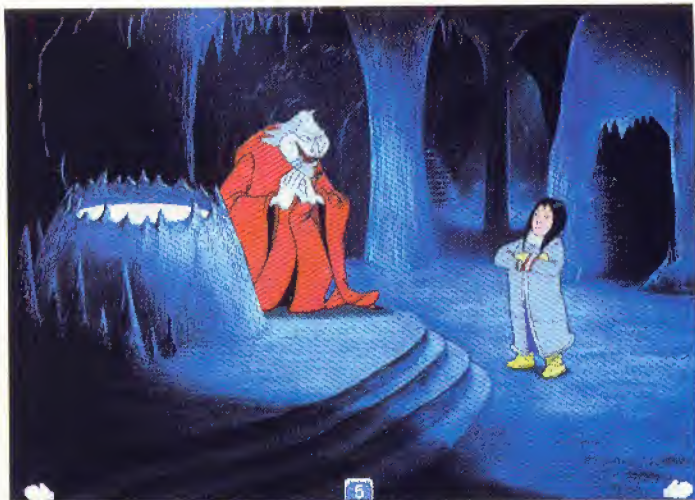


al tribului amazonian ar putea spune: „Și-am tresărit tăcut și alb când tata/mi-a șuierat cu bucurie: -Avem banane!". Pentru că, se pare, datorită dispariției răcorii nopții, marii și micii bărbați ai tribului sunt îngrijorați de uscarea bananelor. Cel puțin așa spune vraciul Takuna, dând glas spaimelor tribului, într-un tête-a-tête cu șeful comunității, puternicul războinic Mahimbo. Așa, între noi, trebuie să vă comunic părerea mea că șeful tribului are un nume atât de puternic că numai prezentându-se și pronunțându-l, își poate băga dușmanii în boale („-Bună ziua, sunt domnul Mahimbo!!...").

Vraciul nu se simte suficient de puternic pentru a face față unei asemenea nenorociri, în spatele căreia crede că se află o mare magie malefică. Motiv pentru toată lumea de a fi speriată, cu excepția șerpilor. Aceștia sunt foarte mulțumiți, ba mai mult, au început să capete grai și să vorbească.

Singurul care nu își pierde cumpătul și pornește curajos să-și ajute tribul este micul Kiyeko, fiul șefului de trib. Vă voi deconspira de pe acum finalul poveștii, în care cel mic dar curajos și iscusit, va reuși să readucă noaptea în alternanța ei naturală cu ziua. Aceasta de-a lungul unei aventuri pline de farmec, în care culoarea, animația, sunetele ambianței pădurii amazoniene, vocile povestitorului și personajelor, muzica originală, se întrec în a ne transpune în atmosfera timpului și locului de poveste.

Pe lângă CD-ul pe care se află povestea propriu-zisă, în pachetul „Kiyeko și Noaptea furată" se mai află și o broșură „a exploratorului de junglă întreprinzător" în care copiii vor găsi diverse jocuri interesante, cu labirinturi, ghicitori și desene de colorat. Pot spune că am fost chiar și eu atras să iau un creion



colorat şi să mă apuc de desenat cu spor la un cameleon, un papagal sau un jaguar. Un alt punct forte al realizării acestei poveşti pe CD mi s-a părut numărul mare de limbi care pot fi selectate pentru coloana de dialoguri (toate dialogurile sunt vorbite). Se poate alege dintre limbile engleză, franceză, spaniolă, germană, italiană. Un mare avantaj pentru aceia dintre părinţi care vor să-şi ajute copiii în deprinderea unei limbi străine.

Payuta şi Zeul Gheţurilor

Iată că din pădurea amazoniană, Ubi Soft ne duce până departe, în Nordul Îngheţat. Acolo, într-un mic sătuc de eschimoşi, viaţa pare să-şi urmeze cursul firesc, în liniştea întinselor gheţuri. Când, deodată, din senin se iscă puternicul Kiagnyk, Zeul Gheţurilor. Acesta, fără să ţină seamă de săteni, se repede la una din fetele tribului eschimos şi o răpeşte. Nu fără a declama cu răutate în faţa sătenilor mobilul unei atare nelegiuiri: stomacul, mai precis păpica. Deşi în basmele noastre cea răpită este foarte frumoasă, acesta fiind şi motivul actului necugetat al zmeului sau altei jivine mitologice, în basmul eschimos chestiunea se pune mult mai pragmatic – Opiak, cea răpită, este mai mult bucătăreasă decât frumoasă. De fapt, în lumina descoperirilor arheologice datând din paleolitic, unele statuete indică preferinţa omului (hai să nu-i spunem primitiv) dintr-o bucată pentru persoanele feminine care pot fi folosite ca material didactic în clasele inferioare, în cadrul primei lecţii despre sferă. Şi, cum eu nu am văzut până acum o doamnă bucătăreasă care să sfideze căprioarele prin dimensiunile reduse ale anumitor circumferinţe, înclin să cred că de fapt Kiagnyk se cam ascundea după deget atunci când explica cetăţenilor eschimoşi cât este el de interesat de talentele culinare ale lui Opiak.



Întreg satul este revoltat, deoarece Zeul Gheţurilor nu era la prima sa răutate săvârşită asupra bieţilor săteni. Dar nimeni nu cuteza să înfrunte pe preaputernicul zeu, pentru că acesta era mult prea îndemânatic în a aduce nenorocirile viscolului, furtunilor de gheaţă şi gerurilor asupra satelor eschimoşilor.

Singur Payuta, fratele mai mic al fetei răpite, se va încumeta să străbată câmpii pustiite de furtuni şi peşteri de gheaţă pentru a ajunge la Kiagnyk şi a o smulge pe Opiak din captivitate. În acest timp, Opiak sabota prin toate mijloacele producţia, manevrând cu tendenţioasă neîndemânare farfuriile şi cratiţele din bucătăria Zeului Gheţurilor.

Văzându-l ajuns la sălaşul său, Kiagnyk îi spune bravului băiat că îi va elibera sora, cu condiţia ca Payuta să-i aducă steaua de gheaţă din vârful Muntelui Norilor. Deşi misiunea pare imposibilă (chiar şi filmul cu pricina cred că ar trebui de fapt să se numească „Misiune cca. imposibilă"), Muntele Norilor aflându-se în largul Oceanului Îngheţat, Payuta hotărăşte să nu se oprească, până nu va aduce acea stea de gheaţă zeului nemilos.

Din nou vă voi spune că totul se termină cu bine, ba mai mult, prin puterea magică a stelei de gheaţă Kiagnyk va fi înfrânt, iar o căldură primăvăratică va aduce dezgheţul şi verdeaţa în ţinuturile zăpezilor veşnice.

Ceea ce mi-a plăcut în mod deosebit la „Payuta şi Zeul Gheţurilor" au fost surprizele şi umorul acestora. Spre exemplu, în fiecare din scene ţi se dă posibilitatea să dai un clic pe diverse personaje, obiecte sau zone din ecran. Urmarea este întotdeauna haioasă, mi s-a întâmplat să văd duhuri ale gheţii dansând pe una



din melodiile din „Zorba grecul", meduze dansând can-can, eschimoşi interpretând un rap cu mesaj de revoltă mistico-socială la adresa lui Kiagnyk, un marsuin cântând blues, un câine furând mâncare, un urs zicând din ţurţuri de gheaţă care sunau a clopote tubulare sau un alt câine pur şi simplu urlând cu pasiune la Lună. Iar pe lângă toate acestea, pe parcursul poveştii veţi putea juca foarte multe jocuri interesante, unele de atenţie şi concentrare, altele de îndemânare.

Mă întreb (pentru a câta oară), dacă harul de a crea produse multimedia reuşite este un dar al francezilor. Pentru că, pe mine unul, aceste două pachete cu poveşti produse de Ubi Soft mă aduc tot mai mult spre această concluzie. De la desen şi culoare, la voci, muzică şi sunet, totul concură la definirea produsului multimedia, aşa cum trebuie acesta să fie atunci când vrea să cucerească cel mai pretenţios public – copiii.

Marius Ghinea

Producător: Ubi Soft
Ofertant: Ubi Soft Romania
Telefon: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080

DirectX 6, o revoluție în lumea jocurilor?

DirectX 6 a fost de curând lansat de către cei de la Microsoft. Am pus și noi mâna pe el și am vrut să vedem ce este de capul lui.

Acesta a devenit unul dintre cele mai faimoase programe, pe cât de lăudat pe atât de blestemat de cei ce-l folosesc. DirectX este un set de API-uri (Application Programmer Interface), care au menirea de a standardiza crearea de jocuri pentru Windows 95/98/NT. Versiunea a 6-a a promis o creștere a ratei de frame-uri pe secundă și deci, a performanței unui joc, cu aproximativ 30% față de versiunea anterioară. Dar mai trebuie adăugat ceva: această îmbunătățire se va observa numai la jocurile care știu să folosească la maxim ceea ce oferă DirectX 6 în materie de noi funcții.

Întrebarea rămâne: cum vor reacționa jocurile obișnuite sub DirectX 6, și dacă acesta va reuși cu adevărat să îmbunătățească jocurile cu cele 30 de procente promise.

Vom vedea în acest articol cum stau lucrurile și ce ne pregătește viitorul în materie de DirectX.

Ce este DirectX?

DirectX este alcătuit din două componente: un strat de fundație și un strat media. Stratul de fundație este la rândul lui făcut din API-uri care controlează funcțiile de bază cum ar fi grafica 2D și 3D, suportul pentru sunet, joystick-uri, joypad-uri și ce mai aveți voi pe lângă calculator. Aceste componente sunt cunoscute sub numele de DirectDraw, Direct3D, DirectInput și DirectSound. Scopul DirectX-ului este să creeze un set de API-uri comune pe care să se concentreze casele de soft și de jocuri pentru a asigura compatibilitatea cu toate componentele hardware suportate de Windows. Aceste drivere software fac legătura dintre hardware și joc sunt cunoscute sub numele de HAL, adică Hardware Abstraction Layer. DirectX permite de asemenea un proces numit hardware emulation, adică permite cuiva care nu are un card 3D să beneficieze de o grafică 3D (dar la o viteză cu mult redusă). API-ul minte într-un fel jocul și-l forțează să ofere grafică 3D. Microsoft exagerează puțin susținând că DirectX permite utilizatorului „să beneficieze de cea mai bună performanță pe care o poate oferi sistemul lui", dar nu trebuie să uităm că jocurile, mai nou, rulează NUMAI cu DirectX, așa că nu prea se poate testa dacă această afirmație este sau nu adevărată.

Să trecem la stratul media care se ocupă de funcțiunile mai avansate și anume de animații, interactivitate și conținutul multimedia ce se poate accesa online, acestea sunt cunoscute sub numele de DirectShow, DirectAnimation, Direct3D Retained Mode și DirectPlay. Acest set de opțiuni permite atât celor ce fac jocuri și site-uri de Internet să profite de opțiunile din stratul media, simultan putând lucra mai multe efecte ca o singură aplicație. Producătorul poate de asemenea să integreze diferite substraturi din stratul media într-un tot pentru a obține în final o aplicație (alcătuită din mai multe elemente) care să ruleze eficient. De exemplu un

---

Test System #1:
Pentium II 300mhz, 64mb RAM, ATI 3D Xpression+, Diamond Monster 3D-2 Voodoo2 (8MB).

Forsaken (DX 5.2):
640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 125.19fps
800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 92.76fps
Forsaken (DX 6.0):
640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 131.40fps
800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 94.45fps

Final Reality (DX 5.2):
3D Reality Marks: 3.99
Final Reality (DX 6.0):
3D Reality Marks: 3.99

X Demo (DX 5.2):
640x480: Overall average framerate: 99.338fps
800x600: Overall average framerate: 86.584fps
X Demo (DX 6.0):
640x480: Overall average framerate: 116.814fps
800z600: Overall average framerate: 99.131fps

Turok (DX 5.2):
640x480: Overall average FPS: 114.1fps
Turok (DX 6.0):
640x480: Overall average FPS: 116.5fps

joc este un tot care combină mai multe elemente, sunet, grafică, interactivitate; grafica la rândul ei este alcătuită din mai multe elemente 2D şi 3D, şi tot aşa.

Mai pe scurt DirectX îi lasă pe producători se se concentreze mai mult pe aspectul jocului, pe originalitate şi creativitate decât pe crearea de cod compatibil cu toate plăcile grafice şi de sunet, iar pe cei ce fac produse hardware să se concentreze mai mult pe ce ar putea să ofere produsul lor din punct de vedere al calităţii şi vitezei decât pe compatibilitate.

Test System #2:
Pentium II 400mhz, 64mb RAM, Diamond Stealth 2000, Two Creative Labs Voodoo 2 (12mb running SLI)

Forsaken (DX 5.2):
640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 212.66fps
800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 185.00fps
Forsaken (DX 6.0):
640x480: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 226.39fps
800x600: NUKE DEMO: AVERAGE FPS: 189.17fps

Final Reality (DX 5.2):
3D Reality Marks: 4.89
Final Reality (DX 6.0):
3D Reality Marks: 4.97

X Demo (DX 5.2):
640x480: Overall average framerate: 121.004fps
800x600: Overall average framerate: 113.872fps
X Demo (DX 6.0):
640x480: Overall average framerate: 148.176fps
800z600: Overall average framerate: 138.606fps

Turok (DX 5.2):
640x480: Overall average FPS: 119.1fps
Turok (DX 6.0):
640x480: Overall average FPS: 118.7fps

Toate bune, frumoase şi complicate dar ce este nou în DirectX 6?

DirectX 6 pare să vină cu nişte funcţii noi care nu existau în versiunea anterioară. Cea mai importantă îmbunătăţire la DirectX 6 este Direct3D 6, care include o grămadă de funcţii şi caracteristici noi: texturi multiple, rasterizatoare noi, facilităţi de ordonare a elementelor de geometrie, primitive DDI, un manager al memoriei pentru texturi, format Vertex flexibil, buffer-e Vertex, funcţii Bump Mapping, compresia texturilor, suprafeţe texturate cu opacitate controlată, canal Alpha în paletele texturilor, W-Buffering şi ştergerea Z-buffer-ului. Pentru a înţelege mai bine ce face fiecare în parte, v-aş recomanda site-urile microsoft.com şi 3dfx.com.

Pentru a vedea mai clar care este diferenţa dintre DirectX 5.2 şi 6, am apelat la nişte teste bazate pe rata de frame-uri pe secundă. Testele s-au efectuat cu jocurile Forsaken şi Turok, cu aplicaţia Final Reality şi cu testul X-demo pe două sisteme: un P2-300 cu un accelerator 3D Voodoo 2 de tip Diamond Monster 3D II 8MB, 64 MB RAM şi o placă grafică ATI 3D Xpression şi un P2-400 cu două plăci Creative Labs 3D Blaster Voodoo2 de câte 12MB mergând în modul SLI, cu 64 MB RAM şi un card Diamond Stealth 2000.

Deci...

În primul rând să vedem ce a ieşit la P2-300. În afară de X demo care a înregistrat o oarecare îmbunătăţire, nici un alt joc nu s-a descurcat mai bine, Forsaken a înregistrat o crestere de doar 2-6 fps, Final Reality nici nu s-a dumirit despre ce este vorba, Turok a câştigat numai 2-4 fps-uri. X demo a fost singurul care a înregistrat o creştere semnificativă, de aproape 14-16 fps. Până acum se pare că DirectX nu oferă prea multe avantaje.

Când DirectX 6 a fost testat pe un sistem monstru P2-400 cu 64MB RAM şi dual Voodoo2 atunci au apărut diferenţe semnificative. Fps-urile erau şi aşa destul de ridicate încât nu a apărut nici o diferenţă pe care ochiul uman ar putea să o înregistreze. X demo, pe P2-400 a arătat o îmbunătăţire de 20fps, dar Forsaken a înregistrat o scădere. De ce? Încă nu am aflat.

În concluzie DirectX 6 nu aduce îmbunătăţiri la jocurile optimizate pentru DirectX 5.2, iar dacă o face sunt nesemnificative. Aşadar un upgrade nu este necesar. Trebuie totuşi să ţinem cont că încă nu au apărut jocuri optimizate pentru DirectX 6, care a apărut doar de câteva zile, deci nu se poate verifica dacă cele 30 de procente promise sunt numai grozăveli. DirectX 6 ar putea urma calea versiunilor precedente, adică să fie adoptate de producătorii de jocuri la multe luni după lansare (chiar unele lansate de curând au fost optimizate pentru DirectX 3.0) sau ar putea să devină platforma universală de jocuri.

Ar mai rămâne o singură întrebare de pus: cum va şti gamer-ul dacă DirectX 6 lucrează aşa cum trebuie cu jocurile optimizate pentru DirectX 6? Răspunsul este că nu va putea să-şi dea seama şi va trebui să creadă Microsoft-ul pe cuvânt. În astfel de situaţii mă întreb dacă socialismul este cu adevărat atât de rău cum ar susţine guvernul american; o lume în care nu ar mai exista Bill Gates îmi trezeşte, să fiu sincer, curiozitatea.

Oricum acesta nu este un review despre sistemul capitalist care a fost de curând "angajat" de minunata noastră civilizaţie, ci doar o privire asupra noului DirectX 6 care faţă de DirectX 5.2 este cam ce este Win98 pentru Win95, adică un program ceva mai stabil, care aduce o micuţă îmbunătăţire a vitezei de lucru, un program la care noi, clienţii mai puţin paranoici, vom apela cu siguranţă.

Este DirectX 6 o revoluţie? Nu prea. Este ca un omuleţ ce se revoltă într-o lume monstruoasă, plină de programe defectuoase şi cu sisteme a căror boot-are începe să dureze tot mai mult. Probabil că într-o zi va avea loc o adevărată revoluţie împotriva acestui sistem. Până atunci însă...

Sergio

Mister Postman

Ştefan – Regin, jud. Mureş

„Vai, da' naşpa' mai sunt celelalte reviste de PC (în afară de voi) din Romania. În primul rând vreau să vă zic ce am pe suflet:

Vreau: 1. Jocuri Full; 2. Carcasă la CD; 3. Un poster mare; 4. Un campionat de jocuri LEVEL pe care desigur să-l câştig eu."

Ştefane, Ştefane! Este bine să ai voinţă... se spune că cei cu voinţă o să reuşească-n viaţă, da' vezi tu... Level-ul nu este viaţa aşa că va trebui să mai aştepţi până să câştigi un campionat de jocuri LEVEL. Dacă se va face şi aşa ceva vei fi primul înscris... la categoria Rayman probabil. Nu-ţi plac jocurile cu bătăi? Foarte bine... că nu sunt pentru copii mici, iar în ce priveşte pilele cu taloanele... vedem noi ce se poate face... te punem numai pe tine în căciulă... ce zici? În ceea ce priveşte proverbul tău „Românu' îşi ia calculator ca să se joce"... încă nu am auzit de el. Eşti cool ţine-o şi tu tot aşa!

Marius „Death" Gavrilescu – Iaşi

„Salut! E unşpe noaptea iar eu mă aflu într-o sală de jocuri marfă şi tocmai mă delectam cu un Starcraft în răţa..." (infinite lecţii de strategie Starcraft) „... aveţi o revistă mişto' da-i lipseşte un acel ceva..." (infinite lecţii de strategie Starcraft) „îi lipseşte un posteraş cu un screen shot inteligent..." (infinite lecţii de strategie Starcraft)... „vedeţi ce faceţi cu posteraşul şi puneţi şi voi un joc full pe CD-ul ăla. PS. Veţi mai auzi de la mine..." etc. etc.

Dragă „Moarte", cum te-ai auto-intitulat,

Să ştii că Starcraft a ajuns şi pe la noi şi de jucat l-am jucat şi răsjucat şi noi aşa că ai scris o scrisoare de cinci pagini ca să ne spui două lucruri, în rest... rubbish. La lucrurile alea două îţi vom răspunde foarte pe scurt. Posteraşul cu un screenshot inteligent va trebui să mai aştepte, trimite-ne tu un screen shot inteligent sau o poză de-a ta şi vedem noi ce şi cum (poate un poster special pentru tine cu cuvântul „ceva" ca să nu mai spui că nu avem „un acel ceva"). Jocuri full vrea tot poporul aşa că na-vă un fotbal morbid! În ceea ce priveşte faza de la Mail cu Mortal Kombat... asta este, s-a răspuns la scrisori înainte ca noi să ştim că vom scrie un articolaş despre joc... da lasă c-a ieşit o poantă bună. Mortal Kombat a fost la Preview că aşa a vrut tastele noastre. În încheiere... sper şi eu să mai auzim de la tine. Era cât pe 'ce să fii la scrisoarea lunii!

Sebastian Mircea „cel tânăr" Suciu – Bucureşti

Mă îndoiesc că această scrisoare va fi citită dar îmi face plăcere să scriu revistei mele preferate. Aş dori să enumăr câteva greşeli pentru început: 1. Atenţie la capsele revistei care se cam desfac; 2. Greşeli de tipar; 3. Reclame în mijlocul revistei?; 4. Unde sunt tipărite necesităţile hardware ale jocurilor de pe CD?; 5. Plicul CD-ului se deschide prea greu, folosiţi plastic. Sugestii: 1. Ataşaţi taloanele de concurs; 2. Puneţi cheaturi pe CD; 3. Puneţi pe CD şi nişte date din afara lumii calculatoarelor: programe tv, mersul trenurilor; enciclopedii şi dicţionare. Acum la lucrurile bune: 1. La mulţi ani pentru anul împlinit şi mulţi mulţi înainte; 2. Felicitări pentru numărul de pagini; 3. Mulţumiri cu întârziere pentru Battlecruiser 3000 AD; 4. Îmi place mult „Fun Stuff". Mult noroc în continuare.

Salutare Sebastiane,

Uite că ţi-am citit scrisorea şi îţi vom răspunde la întrebările tale. Revista este făcută în străinătate aşadar treaba cu capsele s-ar putea să mai dureze ceva. Greşelile de tipar sperăm să dispară dar se mai întâmplă... asta este. Reclamele sunt foarte importante pentru revistă, sunt sursa noastră principală de venit, cu cât sunt în mai mijlocul revistei cu atât costă mai mult ceea ce înseamnă fonduri pentru noi şi astfel poate apare LEVEL pe piaţă. Necesităţile hardware pentru jocurile de pe CD sunt scrise chiar în interfaţa CD-ului pentru fiecare joc, priveşti şi câştigi! Plicul CD-ului nu a pus probleme altora, ai putea să-l deschizi cu un cutter ca pe un plic normal, ne-ar costa cam mult să punem un plic de plastic, acelaşi răspuns în ceea ce priveşte ataşarea taloanelor, dacă vrei să câştigi va trebui să decupezi taloanele, sorry. Da, cred că am pus pe CD şi un program de cheaturi. În ceea ce priveşte programele respective... să fim serioşi cam cum ar arăta un mersul trenurilor în versiune demo? Sau un dicţionar? Mulţumim pentru felicitări şi urări ne bucurăm că ţi-a plăcut Battlecruiser3000 AD şi „Fun Stuff". Mai scrie-ne!

Emil – Bistriţa Năsăud

Salut meseriaşilor! După o perioadă lungă de aşteptare de o lună, scot revista din punga de protecţie şi rămân pur şi simplu stupefiat. LEVEL este de nerecunoscut, numărul de pagini s-a dublat şi sunt asaltat chiar din prima pagină de o mulţime de informaţii care mai de care mai interesante şi captivante. Acum datorită miracolului ce s-a produs cu revista LEVEL aţi reuşit să treceţi pe primul loc în ierarhia revistelor. Acum după atâta laudă, cred că totuşi trebuie să se mai muncească atât la revistă cât şi în mod special la CD. Aţi putea să realizaţi o interfaţă mai interesantă şi mai artăgătoare; pe urmă la capitolul SOUND staţi destul de prost, de ce nu puneţi un fundal sonor? Ar fi bine dacă aţi introduce pe CD şi nişte programe de cheat-uri şi explicaţii pentru anumite jocuri. Şi că tot veni vorba de jocuri încercaţi să puneţi şi un joc full. S-ar mai putea lucra puţin la copertă, în afară de calculatorul din stânga şi de tipa din dreapta jos, totul este o aglomerare de culori şi litere, care doar la o descifrare mai atentă îşi poate reda adevăratul său conţinut. Îmi pare bine că aţi introdus rubrica de Review Special care m-a atins la capitolul nostalgic. Mult succes în continuare, să fiţi pe locul I şi See you at the next LEVEL!

Salut!

Îţi mulţumim pentru urări şi felicitări! Acum să vedem ce facem cu problemele ridicate de tine. Interfaţa o vom mai îmbunătăţii dar să ştii că sunt destul de mulţi gameri cărora le place foarte mult interfaţa dar cu coloana sonoră cred că se va rezolva cât de curând, deci asta nu prea e o problemă. Luna asta s-a rezolvat şi cu cheat-urile de pe CD. Nu mai este nici o problemă la nici zun joc. Nu reuşiţi să treceţi de vreun nivel, vârâţi CD-ul LEVEL în unitate şi veţi găsi acolo toate cheat-urile posibile şi imposibile. S-a rezolvat şi cu jocul full dacă nu mă înşel. Se pare că şi luna fiitoare veţi avea un joc full aşa că... Stay with us! Cu coperta... se rezolvă. Mai scrie-ne! See ya!

SCRISOAREA LUNII!

Ştefan „Max the Fire Raven"– Târgovişte

„Contrar obiceiului de-a începe cu veşti bune io încep cu o critică" (scrisoarea în sine este o critică aşa că...). „Mister Răileanu, spuneaţi în LEVEL 11 că ce mişto este wres-tilng-ul, ce bestial, bla bla, ce culmea este să te uiţi vineri seara la TNTsă vezi nişte des-crieraţi cum îşi încarcă unul altuia notele medicale de plată." (urmează descrieri foarte critice ale show-ului de la TV). „De ce aţi făcut un al doilea preview la Dune 2000, de la Westwood, când toată lumea cunoşte povestea?" (urmează explicaţii şi motive ce trebuie să susţină întrebarea). „Dacă tot zisei despre Westwood să vă zic şi ce cred eu despre Red Alert: IT SUCKS MY SOCKS!" (urmează motive care mai de care mai lipsite de sens). „Let's să continuăm cu critica: articolele din Level 11 nu sunt satisfăcătoare, se rezumă la umplutură şi nu se dau destule detalii tehnice. Altă kestie: Sim City 3000 nu este 3D, este izometric!" (explicaţii, bla bla)... „am avut CD-ul cu Quake 2, am zis că nu merită să-mi umplu hard-ul cu 200 de mega doar ca să văd Quake 1 cu grafică mai bună." (explicaţii, comparaţii, etc.)... „Care este faza cu strategiile Real Time? În primele două misiuni te antrenezi şi din celelalte misiuni scoţi pe bandă rulantă unităţi. După n minute de aştep-tare sau respingere de atacuri pornim noi la atac." (din nou explicaţii, exemple). „Verdictul pentru jocul Industry Giant: pute." (urmează motive, bug-uri grafice, explicaţii, etc.).

„După toate criticile," ...(cu toate că la început era menţionată numai una) „hai să vă zic că nu faceţi treabă nasoală. Cu asta vă ajunge, că ce e prea multă laudă strică." Pentru final mai am nişte întrebări. Ce mai este cu Computer Games? De s-a ales de hobBIT? Pe când o rubrică despre joace vechi?

Domnule „Max Corbul care a luat Foc" pe dumeata te-a supărat cineva rău de tot, nu ştim cine şi nici nu cred că intercalează pe cineva. Datorită scrisorii tale (dimensiuni, stil şi conţinut) ai ajuns să ai scrisoarea lunii! Felicitări... dar acum este rândul nostru. În primul rând nu te întreabă nimeni dacă-ţi place sau nu wrestling-ul şi nici emisiunea de la TV, pe care la urma urmelor nu te obligă nimeni să o urmăreşti. E o chestie interesantă ce spui tu! Şi anume că toţi luptătorii joacă teatru şi că diversele camere video filmează dintr-un unghi care-i favorizează pe wrestleri. Scuză-mă dar mi-e foarte greu să-mi imaginez toţi wrestleri adunaţi la o repetiţie generală de actorie. Şi întrebarea mea e unde e regizorul domne'? Dacă nu-ţi place emisiunea nu înseamnă că altora nu le place. Wrestling-ul a devenit o industrie şi sunt destui cărora le plac astfel de lupte fie ele şi trucate...hmmm... poate chiar asta este poanta. În concluzie: nu ai dreptate să-i judeci pe cei ce savurează astfel de show-uri şi să-i numeşti „copii creduli", pentru ei important este să se simtă bine, ceea ce şi fac, şi asta contează cel mai mult. Să trecem mai departe... Dune 2000... dacă ai fi fost atent ai fi observat că nu avem două preview-uri la acest joc ci un First Look şi un preview. Când am scris articolul am considerat că ar fi interesat ca toată lumea să ştie cam care este povestea jocului pe de-a-ntregul, şi nu văd care este problema. Dacă tu ai citit seria Dune de Frank Herbert care reprezintă „cea mai reuşită buca' de literatură" (şi aici îţi dau dreptate), nu înseamnă că majoritatea cititorilor noştrii au făcut-o, iar din film nu prea înţelegi mare lucru dacă nu ai citit cartea. Dacă tu ai savurat povestea Dune lasă-i şi pe alţii să o facă! Mai departe: în ceea ce priveşte Red Alert cred că ţi-ai pus în spinare o grămadă de gameri care te bombăne. Din nou trebuie să-ţi amintesc că gusturile tale nu sunt cele oficiale şi general acceptate de lege. AI-ul chiar a fost îmbunătăţit şi dacă nu mă înşel AI-ul reprezintă vreo 45% dintr-un joc de strategie. Red Alert a fost de succes în întreaga lume şi nu poate o singură persoană să mă convingă pe mine şi pe alţi mii şi mii de gameri că nu avem dreptate. L-am jucat ne-a plăcut din diferite motive, ne-am simţit bine, capitol închis. În ceea ce priveşte articolele vrem să ştii că ni s-a reproşat că suntem prea „acizi" şi serioşi aşa că ne-am decis să ne mai destindem şi noi puţin şi scriem o revistă de divertisment PC, de fapt jocurile pe calculator sunt de divertisment, în concluzie noi nu vrem ca cititorul LEVEL să-şi pună o cravată şi apoi să ne citească. Nu! Din partea mea să stea şi în cap dacă se simte bine. Next: Sim City 3000 este 3D!!! Izometric înseamnă acelaşi (izo - acelaşi) unghi de vedere. Grafica izometrică foloseşte pentru desenarea diverselor clădiri unghiuri de 30 de grade. În Sim City poţi vedea clădirile din toate punctele cardinale, ceea ce-l face 3D! Aşadar, o fabrică va putea fi privită atât din faţă cât şi din spate. În afară de asta... priveşte imaginea alăturată. La cel mai mare nivel de zoom (SimCity 3000 având 5 nivele de zoom), gamerul poate vedea ceea ce se întâmplă pe străzi şi pentru aceasta a fost folosit un engine 3D. Izometric este Starcraft! Ai greşit! Next: Dacă ai ceva împotriva Quake 2-ului n-ai decât, el nu este mult mai bun decât Quake 1 dar nici mai slab. Dacă-ţi place Doom 1 şi 2 foarte bine, dar dacă ar fi să rămânem la ele nu ar mai fi progres în lumea asta. Next: RTS-urile sunt cum sunt, nu te obligă nimeni să dai bani pe ele. Dacă ţi-a plăcut Dark Reign este bine pentru că se numără printre cele mai bune jocuri la AI şi la configurabilitatea comportării unităţilor. Dar a pierdut teren datorită graficii şi story-ului. Industry Giant nu este perfect şi nici mai bun decât Transport Tycoon Deluxe dar trebuie şi eşecuri în istoria joacelor pentru că altfel nu avem de unde învăţa. Răspunsurile la întrebările tale sunt: De Computer Games nu ştim nimic, doar că telefonul de la redacţia lor este „temporar deconectat" cum spun cei de la telefoane, hobBIT-ul a dat colţul, joacele vechi sunt numite vechi pentru că... sunt vechi şi la ce bun să batem pasul pe loc... e, hai poate poate unul din când în când, iar artwork-ul tău din Truespace nu văd ce legătură are cu ceea ce vorbim noi aici.



Andra – Bucureşti

O SUTĂ DE PAGINI! LEVEL are o sută de pagini! Bestial! Ultra cool! În privinţa abonamentului la LEVEL, adevărul este că eu prefer să-mi cumpăr revista singură, pentru că dacă nu fac rost de ea în prima zi în care apare MOR! Probabil că revista ar ajunge mai târziu... Poate odată se va rezolva şi problema corespondenţei cu Bucureştiul. Oricum nu cred că ar trebui să vă mutaţi sediul la Bucureşti pentru că: 1. Braşovul este un oraş superb, aveţi noroc să trăiţi acolo. 2. Bucureştiul este atât de deprimant încât îţi taie uneori cheful şi de jocuri şi ar fi grav dacă vi s-ar întâmpla şi vouă aşa ceva. Am şi eu o întrebare legată de jocul X-Files... este mai bun decât Black Dahlia? Şi este adevărat că un fan al serialului ar putea fi dezamăgit în oarecare măsură de joc? Aşa să trecem mai departe. Când va apărea un material despre Tex Murphy Overseer (Under a Killing Moon)? Şi o întrebare mai ciudată. Care a fost primul joc pe PC care l-aţi jucat? Keep cool!

Servus Andra!

Mulţumim pentru felicitare! Am lipit-o chiar de hard-diskul lu' Prez.! Ne bucurăm că ţi-au plăcu cele o sută de pagini şi filemele de pe CD. Ai drepatate veţi avea câte un film două pe fiecare CD LEVEL! Hmmm... despre Braşov ai absolută dreptate este într-adevăr cele mai tare oraş din Romania... cel puţin din câte am văzut eu! Acum cu jocul Doasarele X rămâne de văzut. S-ar putea înrt-adevăr ca Black Dahlia să merite mai mult şi asta dacă ţinem cont de preţuri, X-Files fiind cam piperat (actori, regizori, scenarişti, 7 cd-uri). Nu ştiu ce să-ţi spun. Este o alegere subiectivă şi va trebui să o faci singură! Cu Tex Murphy... ne vom interesa puţin şi vedem noi ce iese! Acum stai să întreb pe fiecare ce joc a jucat la începutul începuturilor pe PC (nu HC, sau Spectrum). Păi eu (Sergio) am pus mâna la început pe Prehistorik 2, ce-am mai jucat la ăla... Claudiu a jucat Civilisation. Mike a butonat la .... şi Flori.................Dar tu?

Aşteptăm în continuare scrisorile tale! Pa!

Mirciov Eduard – Deta (Timis)

Salut

Mulţam mult pentru aprecierile aduse revistei noastre! Măcar aşa să intrăm şi noi în Europa. Cât despre problema ta cu CD-ul, trimite-l încoace şi ţi-l vom schimba. Promitem, pe onoarea noastră de cercetaşi. În curând vom avea mai multe informaţii despre distribuitorii de jocuri full din ţară, aşa că fii pe fază!

Ciao

DAS – Sibiu

Salut

Ai absolută dreptate! Revista a ieşit bine, dar este loc de şi mai bine. Şi cum revista este pentru voi, aşteptăm orice sugestie. Nu se ştie niciodată de unde sare iepurele, nu-i aşa? Mai scrie-ne.

Bye-bye!

Dinu Marius – Moreni

Bună

Să-ţi fie inima! Poţi să dormi liniştit de acum. Sugestiile tale au ajuns la urechile care trebuia. Absolut toate. Şi le vom da curs de îndată ce ne va sta în putere. În privinţa demo-urilor " prea avansate" pentru ani,mikte calculatoare, sorry dar asta e oferta din zilele noastre. Un sfat bun, adu-ţi şi tu calculatorul în epoca noastră.

Bye

Ştefan Petrea – Focşani

Sunt în lumea voastră de un an şi cred că faceţi o treabă foarte bună. Atâta timp cât revista se publică în România şi voi sunteţi români atunci puneţi browser-ului de pe CD steagul nostru naţional. Şi să faceţi o rubrică în care să prezentaţi frumuseţile naturii în imagine pe CD.

Salve!

Interesante propuneri prin scrisorica ta... Să punem steagul nostru pe CD, în browser? Pentru ce? Ca să nu uită cam pe unde suntem? Nu prea cred... Ce-ar mai fi... frumuseţile naturii pe CD? Îţi propun să te uiţi puţin la coperta LEVEL-ului şi să citeşti puţin: International GAME Magazine! În ceea ce priveşte frumuseşile naturii te ajut puţin: Recomand tuturor cititorilor cel puţin o excursie pe an prin ţară şi străinătate pentru a admira frumuseţile naturii! Ăăăă... Cu plăcere! Mai scrie-

Sorin K. – Bucureşti

Salve

Hei! Ce mai face domnu' strateg? Ţi-ai deiversificat gusturile , iar asta nu poate fi decât un lucru bun. Şi zici că rubrica de filme nu este potrivită acestei reviste. Hmm... vom trăi şi vom vedea. Oricum ne-a părut bine că ne-ai scris. Keep up the good work.

PS: Ai milă de bieţii poliţişti. Au şi ei copii de crescut.

Vlad ză Maniac – Bucureşti

Salut! Păi vezi tu nici noi nu suntem cei mai perfecţi. Cerinţele din Leve Data sunt de obicei cele recomandate sau minime. Cu cheat-urile s-a rezolvat luna asta aveţi pe CD tot ce vă trebuie. Rubrica de Console este citită de destui oameni ca să o menţinem în revistă. Iar ca Review-urile să dispară nici nu se pune problema. Mă bucur că ţi-a plăcut faza cu Coniex Gău! Salut!

Badea Tiberiu – Brasov

Salutare

Mii de mulţumiri! Ne pare bine că micuţul nostru e pe gustul tău. Ai perfectă dreptate, un gamer adevărat nu are nevoie de cheat-uri. Dar dacă nu era nevoie de ele nu ar fi existat. Aşa că vom continua să le publicăm. Poster-ul e încă în proiect vom vedea cum vom reuşi să-l introducem fără repercursiuni asupra preţului revistei. Mult noroc în continuarea şi... Jump to the next LEVEL.

Virgil - Alba Iulia

Salutare domnilor!

Tocmai mă întorc de la facultate, m-am înscris al 31-lea şi văd în vitrină nou număr al revistei LEVEL... De atâta timp cu engleza în cap n-am prea avut parte de astfel de distracţii. Deschid portofeluls şi dau să scot banii pentru noul LEVEL. Interesant. Cu CD. Eee, altă viaţă acum. Şi direcţia spre casă unde mă aşteaptă Bleak House de Dickens. Să vă spun despre mine: am 21 de ani proaspăt şomer şi cu un examen de admitere în faţă.Pasiunea mea este engleza şi calculatoarele, din nefericire, încă, nu am unul. Acum să trecem la joace. Cred că ar trebui să-i trimiteţi domnului Babiuc câte un număr din revista voastră să vadă şi el ce nişte elicoptere mişto, de parcă nu a apuzit de Apache Longbow. Oricum o investiţie acolo la Ghimbav ar prinde bine Braşovului şi indirect LEVEL-ului. Aşa... mai departe... este extraordinar să fii martor la o CREŞTERE - în calitate în cazul vostru - şi să vezi că se mai întâmplă şi lucruri bune în domeniul publicistic autohton. Am găsit mai de mult pe un CD LEVEL un joc care mi-a plăcut foarte mult şi i-am şi spus prietenului meu că dacă doar la 80 de ani îmi voi cumpăra calculator primul joc pe care voi pune mâna va fi SANITARIUM. Am mai jucat Dune1 şi Little Big Adventure.

Eu cred că prin existenţa voastră clarificaţi multe dintre bug-urile societăţii omeneşti într-o tranziţie care ignoră problema IT-ului, multimedia şi comunicaţiile în general. Important este că voi daţi o lecţie. Când citeşti un ziar de 1500 de lei plin de publicitate şi care mai re şi tupeul să-ţi vâre sub nas o casetă prin care te anunţă: "...datorită preţului ridicat al hârtiei suntem nevoiţi să ridicăm preţul"etc. etc. Atunci pot să scot Level-ul şi să zic: Vedeţi? De la 18.000 la 22.000 ce înseamnă asta? 50 de pagini super-color în plus, you idiots!

În rest totul e bine prin Alba Iulia şi sper că nu v-am plictisit cu scrisoaerea mea şi "LMA" adică "La mulţi ani!" sau "La multiple aventuri!" See ya!

Salut Virgil!

Asta da scrisoare... dacă ar fi venit mai devreme poate erai la scrisorica lunii! Ce să-ţi spunem! Noi îţi ţinem pumnii la examene şi dă-ne de veste ce-ai făcut şi-ţi mai urăm succes la concursul LEVEL poat câştigi şi tu un Pentium II. Cu elicopterele ai perfectă dreptate ca şi cu ziarele de altfel! Aşa este cum zici tu şi eu personal nu pot să te contrazic. Eu sper să iei examenele şi să mai auzim de la tine! Acum să trecem la joace! Sanitarium a avut acelaşi efect asupra noastră! Am scris şi un Review mă mir că nu l-ai găsit! A fost în numărul 10/98 la pagina 42. Cu jocul LBA te-am ajutat deja! Cum? Ai pe acest CD DLH-ul care are o explicaţie la joc... vezi tu cum reuşeşti să o accesezi! Ne ştiu ce ar mai fi de spus... decât mult succes! Salut şi aşteptăm scrisorile tale! În ceea ce priveşte colaborarea... sună-ne!

Maier Traian – Râmnicul Vâlcea

Hi! Am luat la cunoştinţă propunerile tale da' las-o mai moale cu prostioarele cu bancnotele de 100.000 de lei şi pozele profilor. Mersi pentru sugestiile pentru rubrica Fun Stuff!

The Highlander - Bucureşti

HI! Vă scriu pentru prima oară. Mă numesc Vlad aka The Highlander. Revista voastră este super bestială! E excelent că aveţi 100 de pagini, îmi place la nebunie. De fapt mi-a plăcut că de la bun început calitatea hârtiei şi pozelor a fost foarte bună. Eu citeam până acum Game Over-ul cu multă plăcere dar voi i-aţi bătut şi pe ei, ce ar mai fi de spus este că ar trebuie să mai adăugaţi puţin "spice" la articolele voastre. Aţi putea să puneţi pe CD şi DLH-ul pentru tot poporul. Hei că v-am plictisit destul. Oricum, dacă nu aveţi nimic împotrivă, vă scriu şi luna vitoare. Nu de alta dar sunteţi simpatici. Chiar foarte. Ciau!

Salut Nemuritorule!

Am luat la cunoştinţă ale tale propuneri şi sunt convins că se va rezolva problema cu limbajul folosit! Fcu DLH-ul poţi să stai liniştit că este acum şi pe CD-ul nostru şi aşa o să poţi termina şi Curse of the Monkey Island. Vezi ce faci cu placa aia 3D mai bine pune mâna pe un Voodoo, ceva... mai aştepţi să strângi bani puţin şi te-ai rezolvat. Am reţinut şi fazele de Fun Stuff! Mai scriene că nu ne deranjează de loc... dimpotrivă! Bye!

LEVEL RECOMANDĂ...

.. când vă puneţi pe butonat la vreun joc nu staţi prea aproape de monitor, staţi cât de departe vă permit caburile de la tastatură şi mouse. Evitaţi să jucaţi când sunteţi obosiţi sau aveţi nevoie de somn. Fiţi siguri că încăperea în care sunteţi este bine iluminată. În timp ce jucaţi luaţi o pauză de 10, 15 minute din oră în oră! Happy gaming!

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 9.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revistei LEVEL:068/ 150.886; 068/153108.

Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

